Posetite nas na Internetu: www.GaMer.co.yu

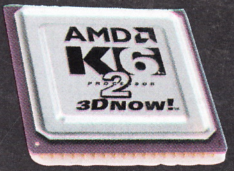
THe GaMe®

Novembar 1998, Broj 3, Godina 1. Cena 25 dinara

Igra meseca: M.I.A.

HARD WARE

Test trenutno aktuelnih procesora: Celeron, AMD K6-2 3DNow!, ...



U OVOM BROJU SU PODELJENI : VOLAN ZA SIMULACIJE VOŽNJI, GENIUS G07, PREGRŠT CD-OVA A SPREMILI SMO VAM I VREDNE NAGRADE KAO ŠTO JE VOODOO, MIŠEVI, DŽOJSTICI I JOŠ MNOGO TOGA

OD OVOG MESECA NA 60 STRANA

RedJack

Čekali smo NBA 99

stigao nam je NHL 99

CD
CD CENTAR
NOVI BEOGRAD
Snimanje i iznajmljivanje CD-ova za PC i PlayStation
Nove igre za PC
Lode Runner II *
101 Airborne *
Spearhead *
Red Jack (3CD-a) *
Small Soldiers Squad *
* Need for Speed III
* X-Files (7CD-ova)
* NHL Hockey '99
* Icarus
* Fallout II
* Egypt 1156 B.C.
* Lion King II
* Tom Clancy Rainbow Six
* ChessMaster 6000 (2CD-a)
Echelon *
Xenocracy *
Seven Kingdoms A.A.*
Axis & Allies *
Barrage *
* Gotovi, instalacioni miksevi
* Miksevi po izboru
* Enciklopedije, programi
Pariske komune 7/25
Radno vreme od 10 do 21h
Radimo i NEDELJOM!!!
671-156

Uvodnik

Verovali ili ne eto nas opet ispred vas. Posledica ne postojanja inflacije je i dotično poskupljenje na 25 dinara. Nadamo se da smo se opravdali povećanjem od 16 strana u odnosu na 1. broj.

U ovom broju je proširena je rubrika o hardveru, gde ćete ovaj put čitati o procesorima koji trenutno vladaju našim tržištem, test Voodoo2 sa 12 Mb i PCI128 muzičke kartice od renomiranog Creative-Labs-a, kao i opis jedne tipične igračke mašine za ovu zimu. Začeli smo i nešto što bi trebalo da bude strana za vesti sa Interneta. Poslušali smo vaše želje iz ankete i vratili rubriku Retro kao stalnu, dodali ikonicu koja predstavlja broj CD-ova na koliko ide dotična igra, i malo redizajnirali igromer.

Od ovog broja možete i da nas posetite na Internet adresi:

www.gamer.co.yu.

Tu ćete naći podatke o svim prošlim brojevima, download sekciju sa raznoraznim dodacima za igrače, patch-evima za igrice, update-ovima i raznoraznim korisnim programčićima. Takođe nam možete na e-mail-u ostaviti vaše poruke. Za ovaj treći broj, najzad imamo konačne podatke iz prvog, i jako nam je drago da smo naišli na dobar prijem kod vas, naših čitalaca.

Nagradna igra polako raste i trenutno se stiglo do 12 nagrada. Kao što i sami vidite nagrade su interesantne, a mi stalno radimo na njihovoj raznovrsnosti. Već u sledećem broju povećamo broj nagrada, a kao prva će biti Voodoo2 karta. Ali detaljnije o tome na našem sajtu u rubrici novosti.

Od ovog broja možete takođe da se pretplatite na časopis koji će vam mesečno stizati na kućnu adresu, i na taj način obezbediti svoj broj GaMer-a. Detaljnije o tome u samom časopisu. U čitanju ovog broja uživajte bar koliko i mi u pravljenju,

Redakcija The Gamer-a

Najsrdačnije redakcija The Gamer

POTRAŽITE pred Božićne i Novogodišnje praznike kod svog prodavca novina NOVOGODIŠNJI SPECIJALAC

Nagrade:
1. RealVision Voodoo1
SOFTBEAM
011/3544-117
2. Džojstik
3. Logitech miš
4. Adapter za dva džojstika: 011/644-629
ComputerLand
5. Snimanje 5 CD-ova po želji u: 011/64-88-13
3S comp
6. Snimanje 5 CD-ova po želji u: 011/411-690
B&B soft
7. Snimanje 5 CD-ova po želji u: 011/695-993
MB SOFT
8. Snimanje 3 CD-a i poklon tri pretplate u: 011/637-616
COMPACT SOFT
9. Snimanje 3 CD-a po želji u: 011/444-6754
Centar Dušan
10. Snimanje 2 CD-a po želji u:
CD CENTAR NOVI BEOGRAD
011/444-6754
11. Snimanje 2 CD-a po želji u:
GREMLIN SOFT
011/424744
12. Snimanje:
1 x 4 CD-a po želji
2 x 3 CD-a po želji
2 x 2 CD-a po želji i
1 x 1 CD po želji u:
021/44-33-17
PC CD CLUB GAMER

Nagradna anketa časopisa The GaMe®

Propozicije:
1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete isečene iz ovog časopisa, tj. ne šaljite fotokopije ili nešto slično)
2. Obavezno odgovoriti na nagradno pitanje
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do 26.11.1998.
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Ustanička 120/11, 11000 Beograd

Nagradno pitanje: Koja igra se nalazi na 17. strani prvog broja GaMer-a?

Ime i prezime:

Adresa:

Kontakt telefon:

Rezultati nagradne ankete

1. Nagrada: Volan za simulacije
Stefanović Vojkan
Seljačkih buna 57/112
21000 Novi Sad
2. Nagrada: Genius JoyPad MaxFire G-07
Maksim Rutović
Branka Radičevića 32
21241 Kać
3. Nagrada: 5 CD-ova od B&B Soft-a
Pribić Srđan
Majora M. Tepića 6
25275 Bački Breg
4. Nagrada: 5 CD-ova od MB Soft-a
Dejan Novitović
Kikindska 25/3
26000 Pančevo
5. Nagrada: 1 CD od CD Centra Novi Beograd
Vladimir Manojlov
Junaka Milana Tepića 10/17
23000 Zranjanin

®edakcija

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Saradnici:
Vitomir Savić
Nenad Palić
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Nikola Dmitrović
Ognjen Popović
Nebojša Andrić

Lektor:
Dragana Lakićević

Marketing:
Danijela Samohod
Telefon: 011/176-42-53

Štamparija:
Reprograf

Prelom:
Gamers

Telefoni redakcije:
011/4889-005
063/245-549, 063/271-061

e-mail:
gamer@gamer.co.yu

Adresa:
The Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

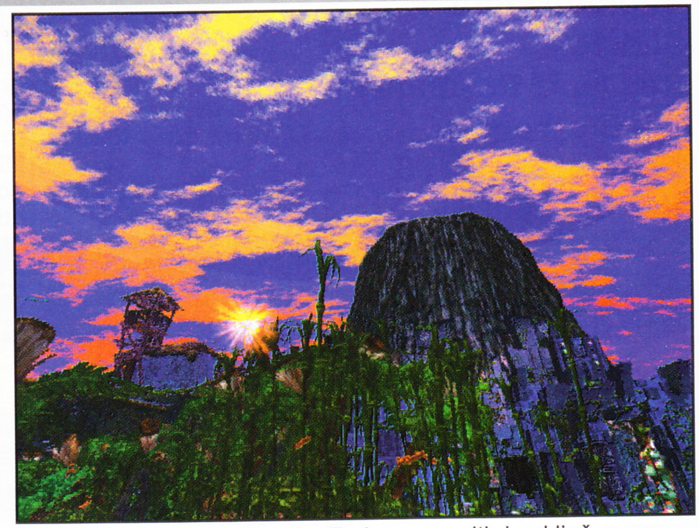
Sad®žaj

Uvodnik	3
Nagradna igra	4
Sadržaj	5
RedJack: Revenge of the Brethern	6-7
Roland Garros 98	10
HardBall 6	11
101 The Airborne Invasion of Normandy	13
Pilgrim	14-15
Abyss: Accident on Europa	16
NHL 99	19
Wreckin Crew	20
Fallout 2	22
Vesti sa Interneta	25
Actua Tenis	26
Detective Barbie	
Carnival Caper	28
M.I.A.	30-31
Knights & Mechants	33
The Disney Show	35
Egypt 1156. b.c. - Tomb of the Pharaoh	36
Alley 19 Bowling	37
Axis&Allies	38
Tiger Woods 99	41
Barage	42-43
Johny Herbert's Grand Prix ChampionShip	44
Icarus	46
Lode Runner II	48
Lion King 2: Simba's Pride	50
Phantasmogoria	52
Realms of Arkania III: Shadows Over Riva	53
Hardver:	
Procesori: Pravo stanje stvari	54
PCI128 Creative Labs	55
Opis konfiguracije: 3D Player II	57
Voodoo2	58

Index oglašivača:

CD Centar	
Novi Beograd	2
M&S Soft	3
PC Centar	8-9
Extreme Plato	12
MB Soft	17
Gamer	18
PC Pro	19
Nova	21
Tehnicom	23
PC Land	23
SoftBeam	24
Super Shop	27
PC Centar	29
Bing Soft	32
Vision	32
Computer Land	34
Polarotor	38
CD Centar Dušan	39
Soft Print	40
Gemini	45
Stil	45
Kolos	45
Igraonica	47
Buva Copy	49
Compact	51
Naxi Radio	52
N.N. Acoustic	54
Preciz	55
Optimus	56
Plextor	58
Reprograf	59
3S	60

RedJack

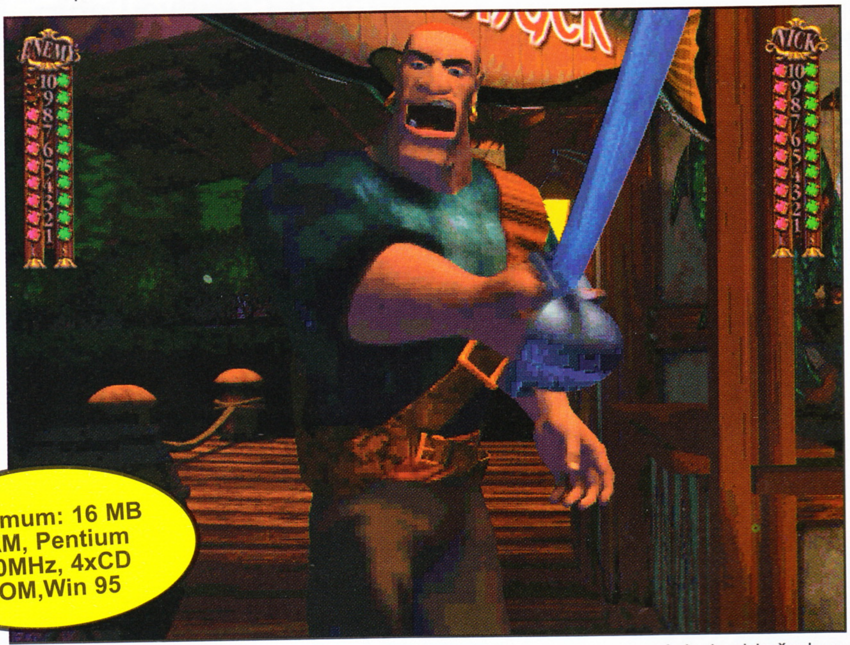


Kraj 17.veka-vreme kada su kraljevi vladali kopnom, a morima gospodarili neustrašivi moreplovci, zvani pirati.

Odmetnici na brodovima su pljačkali, ubijali, i predstavljali pravi strah i trepet za svakoga ko bi se usudio da zaplovi njihovim vodama. Postojao je jedan, opakiji i ozloglašeniji od svih, legendarni pirat poznat pod imenom RedJack.On je stao na čelo grupe najopasnijih gusara koji su imali zajednički naziv THE BRETHERN. Zajedno su pljačkali više nego što su mogli da potroše.

Ali jednog dana, kapetana je neko izdao, klopka na otvorenom moru je bila spremljena. RedJack se hrabro borio, ali brodovi su pristizali sa svih strana i spasa nije bilo.

Negde u to vreme,u Engleskom selu na ostrvu Lizard Point, rođen je Nicholas Dove, u svom kraju poznatiji kao Nick.17 godina kasnije, 1711.godine, mladića sudbina izvlači iz dosadnog ribarskog života, i odnosi na put velike i opasne avanture-u potragu za neizmernim blagom RedJack-a, i u otkrivanje sopstvene prošlosti...



Minimum: 16 MB RAM, Pentium 100MHz, 4xCD ROM,Win 95

Cyberflix nam je na 3 CD-a doneo izuzetno zanimljivo i kvalitetno ostvarenje, RedJack - Revenge of Brethern.

Osnova ideje za ovu igru, očigledno je preuzeta iz LucasArts-ove legendarne trilogije, Monkey Island(MI). Junak MI-a Gajbraš Tripvud i Nikolas Douv imaju dosta toga zajedničkog. Obojica su mladi ljudi, i imaju veliku želju da postanu pirati.

Sličnost između MI-a i RedJack-a ogleda se još i u nekim likovima i lokacijama, ali ovo svakako nije kopija. Treba napraviti dve ključne razlike.Prvo, MI je bio pre parodija na pirate, i sve što uz to ide, sa neprestanim humorom. RedJack je avantura koja na ozbiljniji način razrađuje piratsko doba (naravno, daleko od toga da u RedJacku nema humora, naprotiv, povremeno će vas zasmejavati Nikovi sarkastični odgovori, kao i smešni likovi). I drugo, MI, završno sa tehnički najsavršenijim trećim delom, je tipična 2D point&klick avantura, a RedJack, kao većina u poslednje vreme, 3D u prvom licu.

Nakon lepe i duge uvodne animacije (50 MB), vaša avantura započinje na rodnom ostrvu. Na samom početku igre, kako se budete kretali, primetićete čudna zbivanja, kao da vas neko prati. Moraćete otkriti o čemu je tu reč, i da stalno budete na oprezu.

Istovremeno, u lokalnoj krčmi upoznajete kapetana Justice-a, nekadašnjeg pripadnika grupe BRETHERN, koji traži ljude za njegov brod. Pre nego što postanete pirat, postoji par zadataka i problema koje ćete morati ispuniti, a onda krenuti putem talasa. Na ostrvu, negde na početku igre pronaći ćete i staro oružje RedJack-a, sablju i pištolj. Ove stvarčice, bez kojih nijedan pirat ne može da opstane, izvlačiće vas iz brojnih nevolja u koje ćete kasnije upadati.

Da bi što bolje dočarali piratsku atmosferu, autori su se sjajno dosetili i u igru ubacili scene mačevanja, urađene u arkadnom stilu.

Revenge of the Brethern

Pirat Shoeless Lyle, prekaljeni borac s kojim ćete se upoznati, pokazaće vam osnove borbe.

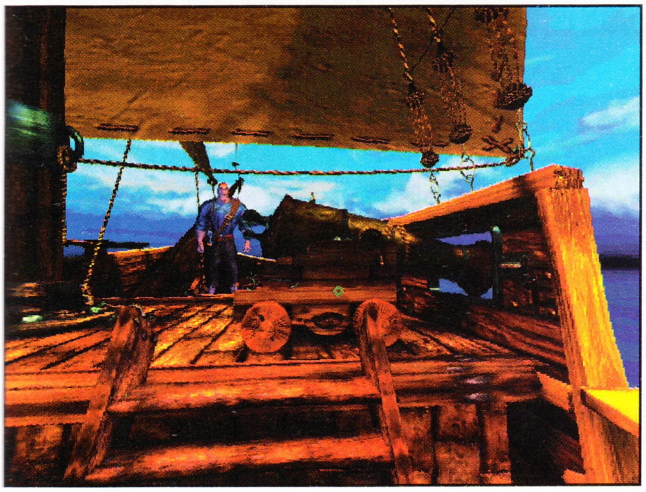
Prilikom mačevanja, refleksi i dobra taktika su od presudnog značaja.Vašim mišem pomerate mač, a klikom udarate protivnika (ili bar pokušavate da ga udarite). Postoje tri osnovna tipa udarca, zavisno od položaja miša-sleva,desna i odozgo. Jačina udarca će vam zavisiti od trenutne snage, a nju možete uvideti iz skale u gornjem delu ekrana. Pored nje, nalazi se još i skala energije. Dakle, ukoliko vidite da ste iscrpljeni usled brojnog potezanja mača, najbolje bi bilo da se branite, tj. blokirate protivnikove udarce.Kod ovog dela, morate u deliću sekunde predvideti njegov udarac (iskusni pirati kažu da se to najbolje vidi u njegovim očima), i pomerati mač kako bi ste uspešno izvršili blokadu. Kursorske strelice služe za kretanje.Vodite računa još o tome da ukoliko stalno primenjujete isti sistem napada, protivnik vas može prozreti, i napadi vam neće biti efikasni.

Kao da sve ovo nije bilo dovoljno, pa su u igru ubačene scene pucanja iz topa, gde će vaše balističke sposobnosti doći do izražaja, a tu je i pucanje iz kubure (prilikom bežanja iz zatvora sa Jamajke), gde će vam iskustvo iz Quake-a dobro doći.Kao vrhunac, tu su akcione sekvence koje će vam oduzeti dah, poput preskakanja užarene lave hvatanjem za lanac, protrčavanje kroz hodnik sa kipovima koji izbacuju plamen, a pred kraj igre pojaviće se i par logičkih zagonetki oko kojih ćete se morati dobro pomučiti.

Par reči o interfejsu. Povlačenjem miša ka ivicama ekrana pomerate pogled na okolinu, a kada kursor promeni izgled u strelicu koja pokazuje napred, pritiskom na nju, logično, krećete se u tom pravcu. Desno dugme služi za zumiranje slike.

U donjem levom delu ekrana nalazi se slika kovčega, koji se otvara kada kliknete na njega, i prikazuje vaš inventar. Povlačenjem predmeta na ekran(ili na određenu stvar), rešavate avanturističke probleme.Njih nema puno, i to bi bila jedina izrazitija mana ove igre. Međutim, nju nećete baš brzo završiti, jer ćete morati dosta da istražujete i da razgovarate sa oko 20 3D likova.

Dijalozi su dugački (igra je ipak na 3CD-a), i često ćete imati više mogućnosti za odgovore.



Što se tiče grafike, ona će umnogome zavisiti od vašeg hardvera.Ukoliko imate jaču mašinu i 3D akcelerator, nema šta da brinete, uživaćete u neviđenoj i čudesnoj 3D grafici sa gomilom tekstura velike realnosti. Nećete se moći nagledati lepih slika poput obale sa ajkulama, broda na horizontu, ili jarko crvenog neba kojim preleću morske ptice, i sve to u kompletnoj slobodi. Ovakav grafički 3D engine nije viđen ni u jednom ostvarenju do sada. Prilikom skrolovanja scene rezolucija ekrana će se smanjiti, a kad fiksirate svoj pogled ponovo se vraća u maksimalan kvalitet. Brojne međuanimacije samo upotpunjuju doživljaj. Oni sa slabijim računarima i običnim grafičkim karticama će moći da pokrenu igru, ali biće tu dosta seckanja i sporosti, i naravno, vizuelno dosta siromašnije.

Muzika je sasvim solidno urađena i često će upotpuniti neku napetu atmosferu. Možda par kompozicija više ne bi škodilo.

Zaključak je jednostavan-avantura RedJack - Revenge of the Brethern zaslužuje svaku preporuku.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4

+ Fenomenalna grafika; scenario; atmosfera; arkadne scene

- Moglo je biti više avanturističkih problema

WAR GAMES, CRISIS BEAT, BLAST RADIUS, DEAD OR ALIVE, RALLY COLIN McREA, BLAST RADIUS, BIO EREAKS (NTS
NITROUS OXIDE N2O (NTSC), CRIME KILLER, MORTAL COMBAT 4 (NTSC), HEART OF DARKNESS (2 C
NBA FASTBREAK '98, VS, SIDEWINDER, GDARIUS, TENCHY, SUPER PANG COLLECTION, ADIDAS POWER SOCCER
GOLDEN GOAL 98, CRISIS CITY (NTSC), SUPER CROSS 98 (NTSC), WINNING ELEVEN 3 - GOLD STORM 98 (NTS
WORLD LEAGUE SOCCER, KLONOA, ROAD RASH 3D (NTSC), TOTAL NBA '98, VIG NDRA, POY POY, KULA WOR
DEAD BALL ZONE, DEATH TRAP DUNGEON, RISIKO, MEN IN BLACK, CRIT REBOOT, AUTO DESTRU
SKULL MONKEYS, ACTUA ICE HOKEY, FORSAKEN, CARDINAL SIN, PREMIER NER, DISRUPTOR (NTS
X-COM TERROR FROM YHE DEEP, NBA LIVE '98, FIFA WORLD EVIL 2 2CD (PA
MOTOR HEAD, THREE GRAN TURISMO (PAL), BUSHIDO GA WINNING ELEV
AIR RACE, BRA WARS MA VENTURE (NTS
WAR HAMMER PEED 3, INDY 5
AERTON SE F FIRE 3 (NTS
JET RID STEEL REIG
NBA SHO E GECKO (NTS
X MEN VS L, FIGHTING FOR
COOLBOAI WCW VS THE WOR
RESIDENT GRANTURISMO [NTS
RED ASPHA ACKI, GRAND THET AU
MDK, EXPLOS. 3D, CASTELVANIA S.O.T
RESIDENT EVIL WORD 2, TEST DRIVE
TOMB RAIDER 2, MC CER 2, NBA LIVE 98 NT
NIGHTMARE CREATURES, PEAK R CHALLENGE, ROSO MC QUE
GHOST IN THE SHELL (NTSC) BATTLEMAGE, JUDGE DRE
RIOT, PERFECT WEAPON NCE, PERFECT WEAP
GHOST IN THE SHELL [TAL KOMBAT TRIOLO
RESIDENT EVIL DIRECTOR TURES [NTSC
MK MITHOLOGYES-SUB ZE ER [NTSC
TREASURE FROM THE DEEP APID RA
ACE COMBAT 2, HEAVENS GATE AR SOC
X-COM ENEMY UNKNO RACE
THUNDER TRUCK RALLY NTSC
MAGIC CARPET, WAR NTSC
FORMULA-1'97, JURAS OMMAN
PENNY RACERS, F S [NT
RESIDENT EVIL, HE CR
KILLER KRYPT [NT FLAS NDEMON
JET RIDER, ESPN E HEART, COMMAN OF KAIN [NT
VICTORY BOXING, SAN SHINDEN 2, STAR GLADIATOR, TEKKEN 2, TRA, FIRO & KL
CRUSADER NO REMO OR, IN THE HUNT, MICROMACHINES V3, FORMULA ONE, HARDCORE 4
DESTRUCTION DERBY 2, SENA KART DUEL, WIPEOUT 2097, KRAZY IVAN, THE RAIDEN PROJECT, D
BLAM! MACHINEHEAD, WORM RTHWORM JIM 2, MICKEYS WILD ADVENTURE, LOMAX, BUST A MOVE 2, PRO PINB
TRUE PINBALL, AGILE WARRIOR, K 2, EPIDEMIC, RELOADED, WARHAWK, LOADED, STARWINDER, RAY TRACERS [NTSC
TUNNEL BI [NTSC], PROJECT OVERKILL, BLACK DAWN, DIE HARD TRIOLOGY, WIPEOUT, COOLBOARDERS, IT. TRACK & FIELD, NBA JAM EXTR
IN THE ZONE 2, ADIDAS POWER SOCCER, INT. SUPERSTAR SOCCER, PLAYER MANAGER, ACTUA GOLFTOUR GOLF, DAVIS CUP COMPLETE TEN

TEST DRIVE 5, COOLBOARDERS 3, FIFTH ELEMNT, WORID LEAGUE BASKETBALL, BOMBERMAN, NFL XTRE
WAR GAMES, NINJA SHADOW OF DARKNESS, SPIRO THE DRAGON, MEGAMAN LEGENDS, ...

PC PRO

WWW.PCPRO.CO.YU
Skadarska 19 /skadarlija/
011 32 47 120
Radno vreme 10h - 22h osim Nedelje
PRODAJA - PRODAJA - PRODAJA

SONY PlayStation CENTAR

Nikole Stefanovica /kod Vojislava Ilica/
011 414 363
Radno vreme 10h - 22h i Nedelje
PRODAJA - IZNAJMLJIVANJE KONZOLA - IGRAČNIC

DISKOVE MOŽETE PREUZETI ODMAH

PC

CHESS MASTER 6000, Z, CREATURES 2, FINAL CONQUEST FOR AGE OF EMPIRES, ENCARTA ENCYCLOPEDIA DELUXE 99, NHL 99, ABYSS, FIELDS OF FIRE, EGYPT – TOMB OF THE PHARAONS, CLAW, SENSIBILE SOCCER 98, JAZZ JACK RABBIT 2, ...

i još mnogo
mnogo
novih naslova !

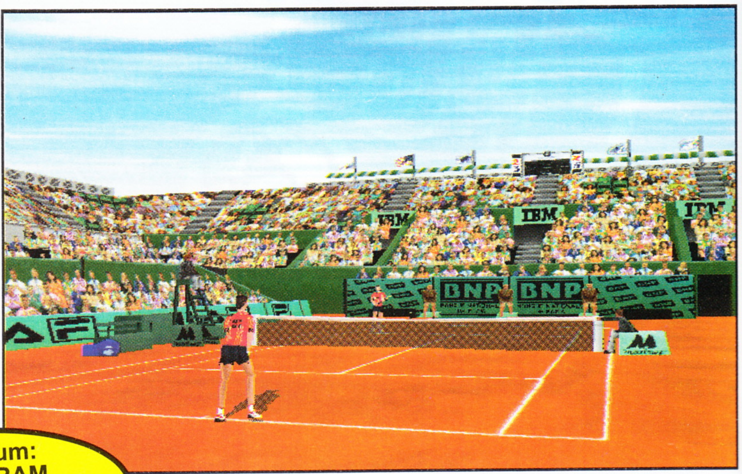
diskove možete
preuzeti
ODMAH
www.pcpro.co.yu

PC PRO

Skadarska 19
011/ 32 47 120
11000 Beograd

ŠALJEMO POŠTOM U ROKU
OD 2 SATA!

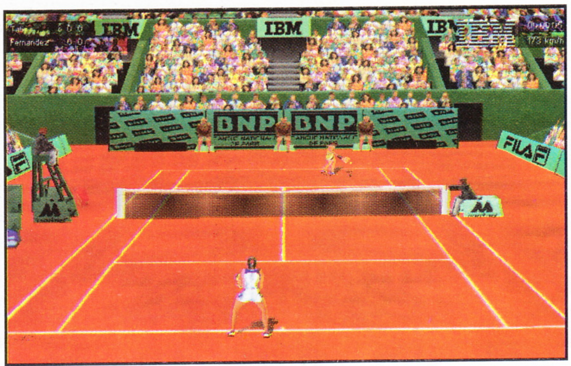
Roland Garros 98



Minimum:
16 MB RAM
Pentium 200 MHz
2MB 3-D karta

Zamalo. To bi ukratko bio najkraći opis igre French Open: Roland Garros 98. Pitate se šta zamalo. Pa, ako imate grafičku karticu sa 3Dfx čipsetom onda to zamalo možete i izbaciti jer su nedostaci igre gotovo zanemarljivi. Ako niste opremljeni pomenutim parčetom hardvera vaše oduševljenje ovom igrom će biti nešto manje. Razlika u kvalitetu grafičkog prikaza ostalih 3D kartica i običnog Virge-a na primer nije velika. Na sreću, razlog je iznenađujuće dobrom iskorišćenje mogućnosti jeftinijih kartica. Loša strana je povećana glad za procesorskom snagom ali kvalitet se mora platiti. Ono zamalo sa početka teksta se odnosilo na dva nedostatka ove igre koja me sprečavaju da joj dam najviše ocene. Prvi nedostatak se odnosi na skrolovanje ekrana koje čak i na relativno brzim mašinama (K6 233 MHz) nije glatko pa se loptica često gubi iz vidnog polja što rezultuje nepotrebnim gubljenjem poena i smanjenom igrivošću. Ova pojava nije primećena kod Vudu-a, za koji igra očigledno ima najbolju optimizaciju. Ideja o skrolovanju je dobra i njom se prevazilaze neka ograničenja nametnuta željom za boljom preglednošću ali je njeno loše izvođenje donelo samo negativne poene igri. Drugi problem se ispoljava kroz neprecizno proračunavanje koordinata tačke na koju treba da padne loptica. Šta to u prevodu znači? Najbolji primer je serviranje,

kada loptica ode u aut iako je kursor za navođenje unutar prostora namenjenog za servis. Pojavljivanje ove greške nije prečesto ali nema pravila i zna da iznervira. Srećom, tu se gotovo iscrpljuju mane Roland-Garros-a 98. Sve ostalo je odlično urađeno, počev od lepo nacrtanih i animiranih igrača, preko publike, do zvučnih efekata. Publika nije niz bezobličnih mrlja već jasno nacrtanih ljudi čije ruke se stvarno pomeraju prilikom aplaudiranja. Možda to nekome izgleda kao nebitan detalj ali puno doprinosi atmosferi. Zvučni efekti su savršeno realistični, a muzika je za razliku od većine novih igara umerenijih tonova i nije napadna.



Igrači su pažljivo i detaljno urađeni i imaju solidan izbor udaraca na raspolaganju. O detaljnosti govori i to što igrači između poena brišu znoj sa čela, lupkaju reketom o patike ili gestikulacijom komentarišu prethodni poen. Jedan od lepših detalja je kada se igrač baci kroz vazduh u želji da udari loptu. Atraktivne akcije će biti ponovljene pa možete na miru proučiti i zatim unaprediti svoju igru.

O jednostavnosti upravljanja govori podatak da se koristi samo 6 tastera, od čega su 4 za upravljanje a 2 za udarce. Kako će igrač udariti lopticu zavisi od kombinacije tastera koje ste pritisnuli ali i od njegovog položaja na terenu. Na raspolaganju imate veliki broj igrača koji se razlikuju po svojim karakteristikama pa vam neće biti problem da nađete onog (ili onu, jer može biti i ženskog pola) koji vam najviše odgovara. Možete odigrati singl meč, celu sezonu ili meč protiv prijatelja. Kako postoji opcija igranja u dublu, maksimalan broj igrača koji mogu igrati u jednom trenutku je 4. Mečeve možete igrati u raznim gradovima na podlogama koje odgovaraju onima u stvarnosti.

Vama ostaje da skoknete do najbližeg CD-kluba obezbedite svoj primerak Roland Garros-a 98 i prepustite se čarima belog sporta.

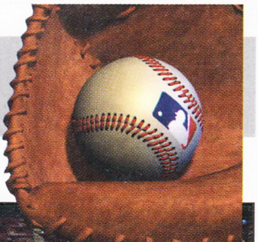
IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4

+ Zarazana i atraktivna igra. Po prvi put publika nije obična fotka

- Male nepreciznosti kod nišanjenja

HardBall 6

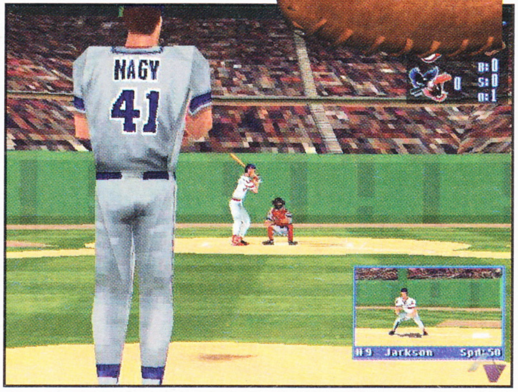


Bilo je par pokušaja da se bejzbol kod nas popularizuje, ali su čini mi se propali. Ako ste imalo zainteresovani za ovaj sport evo vam prilike da ga virtuelno isprobate, a ako niste ... vidite šta ćete.

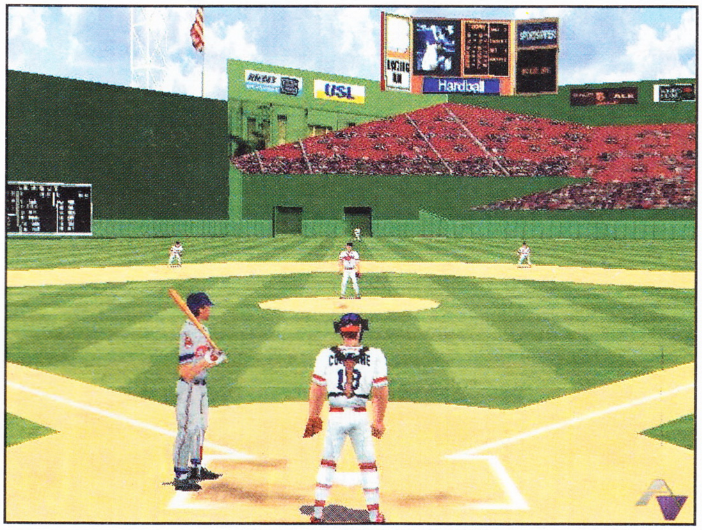
Posle startovanja i pomalo ružnjikavog uvodnog filmića, imate na raspolaganju izbog od više načina igara: prijateljska utakmica, liga, treniranje tima, utakmica svih vremena i derbi utakmica. Ako ste željni akcije počnite sa prijateljskom utakmicom, a ako želite potpunu kontrolu nad situacijom odigrajte ligu.

Najveća pažnja posvećena je imenima i osobinama igrača koje su verno prenesene. To nama ne znači puno ali eto ... da se zna. Takođe igrači na svojim dresovima nose originalne amblema timova u kojim igraju, a tereni (stadioni) takođe preneseni onoliko verno koliko je to bilo moguće (ko neveruje neka ode i proveri).

Posle toga možete odabrati omiljen pogled na teren iz koga ćete igrati. Kada napravite potez vredan pažnje kamera će promeniti ugao a ponekada i pratiti lopticu, što definitivno unosi živost ali ponekada smeta ako se desi da dotični ugao ne odgovara situaciji.

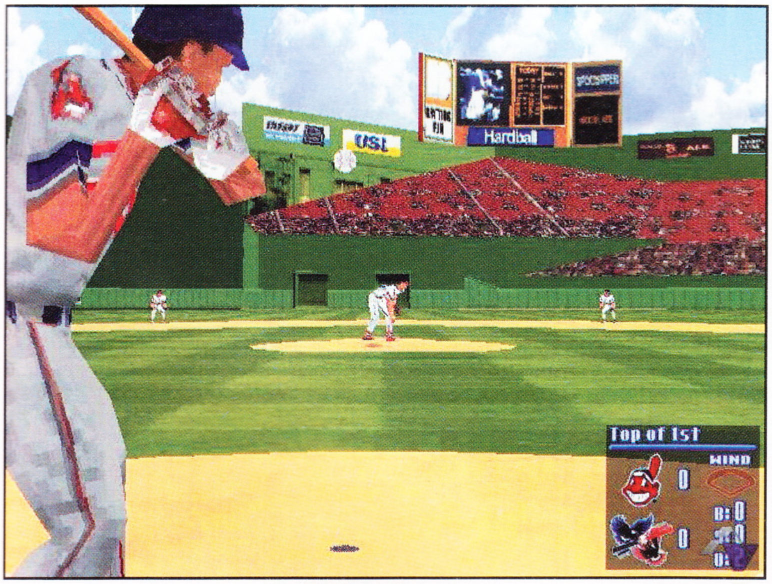


U ligi možete odabrati ime tima i grb ali će se kroz igru provlačiti neki od poznatih timova. Kao menadžer tima imate mogućnost odabira taktike koju ćete igrati u pojedinim utakmicama, dok će igrači reagovati prema iskustvu koje su stekli igrajući za vaš tim.



Realističnosti doprinosi i detalj vezan za vremenske uslove. Kiša vrlo često zna da deprimira igrač, dok će recino sunčano vreme povećati dozu nervoze. Povrede, i kardinalne greške vaših igrača takođe pretstavljaju još jedan plus na račun ove igre.

U igri protiv kompjutera vrlo brzo možete uvideti njegovu taktiku, i pobediti ga. Ako se odlučite za igru preko MPlayer-a, možda će biti malo sporo tako da preporučujem igru na Accolade-ovom serveru. Gde god da igrate koristite opciju za chat, jer će vam u suprotnom sve izgledati kao u ja-i-moj-komjuter kombinaciji.



Engine HardBall-a podržava sve znane 3D karte, a ima i podršku za MMX procesore (čak ima i poseban mod za MMX procesore). Jedini problem je što igrali vi to na SLi Voodoo2 ili u MMX modu to izgleda skoro potpuno isto. Zašto? Možda će se pojaviti patch-evi za pojedine karte koji će unaprediti engine za dotičnu kartu ali ... Takođe će se dešavati da vam ponekada igra gadno zaglavi, ili da vam promeni rezoluciju u Windows-u.

Ukupan utisak: pomalo trapavo izdanje, čija je jedina velika vrlina realističnost ponašanja igrača, kako vaših tako i protivničkih.

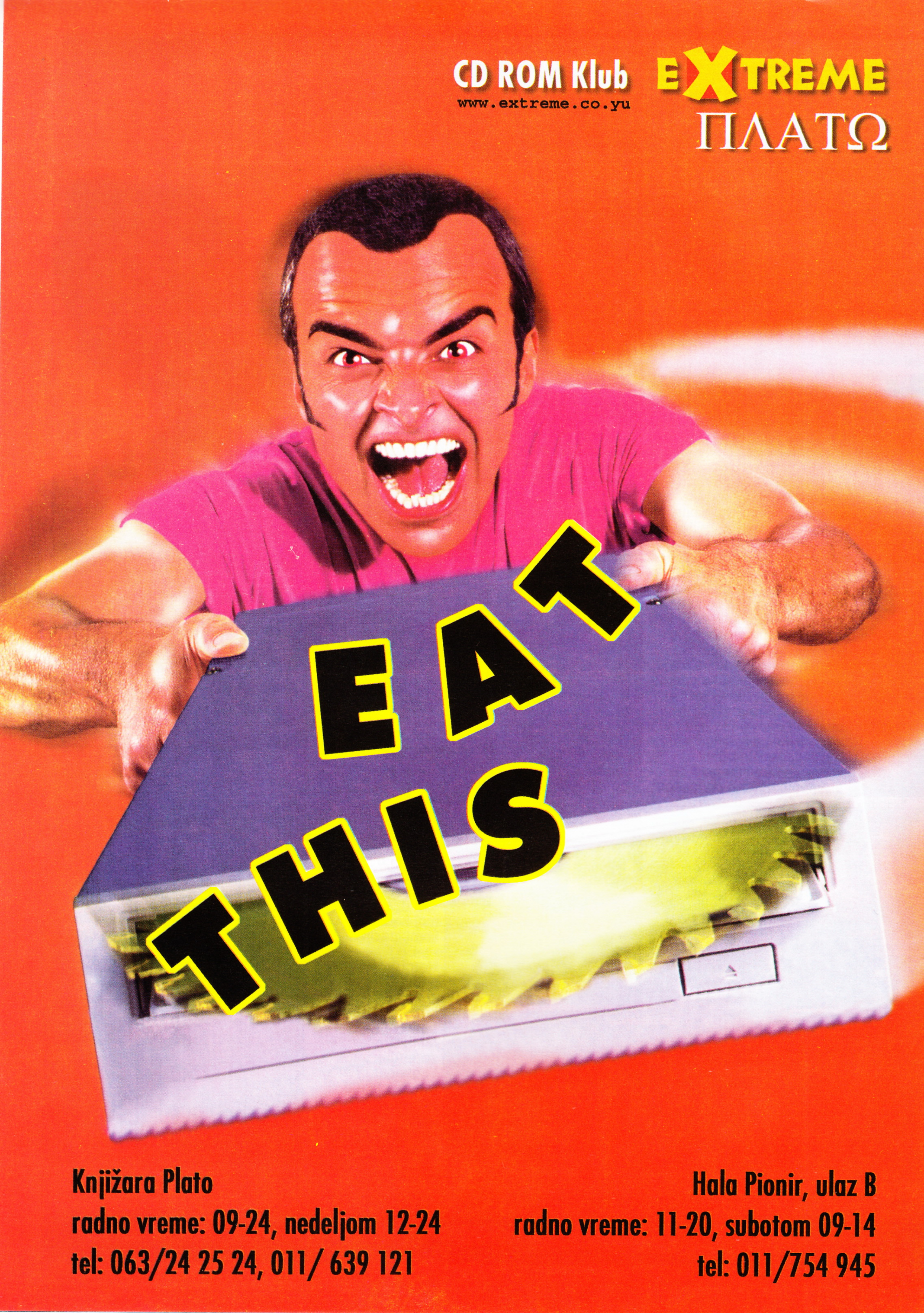
Minimum:
24 MB RAM
Pentium 233MMX MHz
4MB 3-D karta

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	5

+ Jednostavnost igračkog interfejsa, i dobar AI

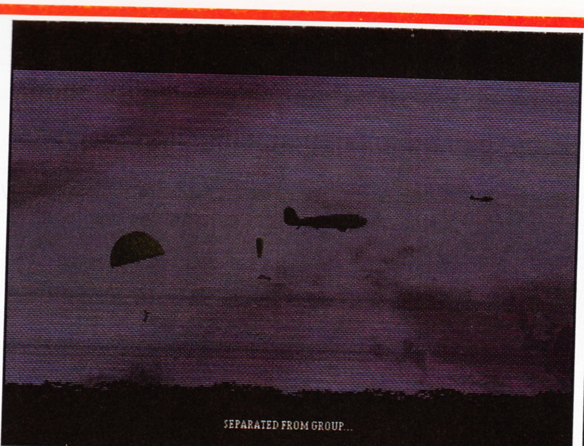
– Iz neobašnjivih razloga loša grafika

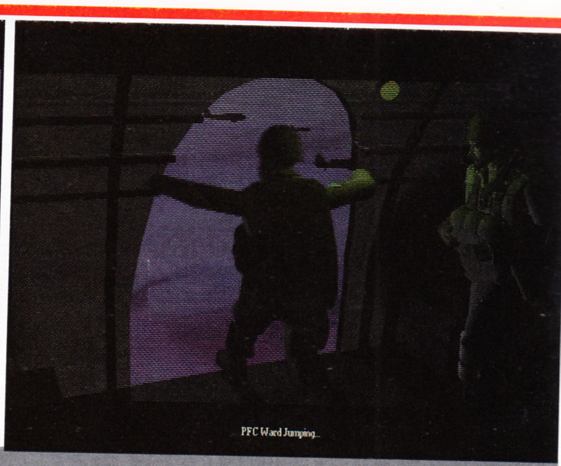


CD ROM Klub
www.extreme.co.yu
EXTREME
ΠΛΑΤΩ
EAT
THIS
Knjižara Plato
radno vreme: 09-24, nedeljom 12-24
tel: 063/24 25 24, 011/ 639 121
Hala Pionir, ulaz B
radno vreme: 11-20, subotom 09-14
tel: 011/754 945

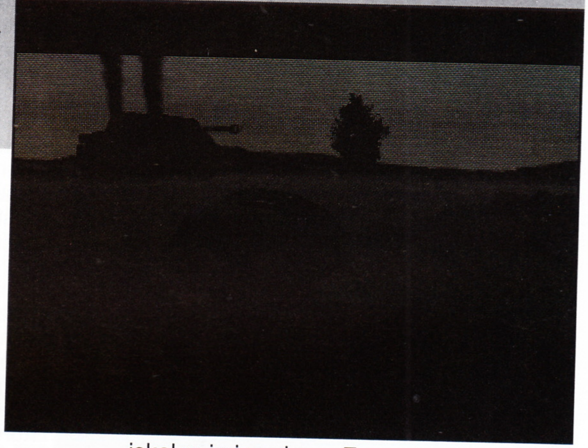
Normandija. Ponovo. Ovoga puta britanska firma se oprobala u stvaranju najrealističnije moguće strategije do sada. Rezultat: nikada dosadnija invazija nije viđena u poteznim strategijama.

Da je na početku pravljenja igre, detaljima bila posvećena velika pažnja, može se videti po primeru da svojim ljudima možete





101 The Airborne Invasion of Normandy



dati pored standardne opreme čak i rezervnu odeću i cigare (!). Da su programeri ubrzo odustali od komplikacija vidi se po tome da od mogućih dvadesetak predmeta koji se mogu uzeti, samo dva-tri imaju upotrebnu vrednost, dok ostali smanjuju moral ako nisu prisutni (!). Padobran je takođe uvršten u opremu, (kako vodite padobrance, moglo bi se reći da je to bitna stavka) ali ako ga ne uzmete igra to apsolutno neće registrovati i svi skokovi će se izvoditi kao i obično. Vidno polje kao pojam očigledno je bio poznat ljudima iZ Empire Software-a, ali je njegova implemntacija u najmanju ruku čudna. Vojnik vidi sve oko sebe (čak i iza leđa), što možda i nije loše pošto komanda za okretanje vojnika ne postoji. Toliko o realističnosti.

Komande u igri su krajnje pojednostavljene, grafički jasno predstavljene, tako da ćete ostati potpuno zbunjeni zašto se skidanje padobrana na zemlji mora raditi više poteza potpuno istom komandom bez ikakvog vidnog napretka. Kada se napokon iskobeljate iz te gomile svile možete napraviti par koraka (napominjem PAR). Potezi su izdeljenji na jako kratke vremenske intervale, tako da korak dva sa po jednim čovekom od raštrkanih dvadesetak sluđeće svakoga. Animacije koračanja su izuzetno spore, bez obzira na jačinu vašeg kompjutera.

Svoj potez ima čak i krava (!?).

U toku neke od devet ponuđenih kampanja možete pretraživanjem doći do mogućnosti izbora nekih novih misija ili videti (autentična) pisma koje su vojnici pisali.

Jedini svetao momenat u igri su animacije iskakanja iz aviona. Za svaku situaciju (biraju se po principu slučajnosti i jačini neprijateljske vatre) postoje bar dve tako da je gledanje početka akcije izrazito zanimljivo. Mogućnosti su razne i uglavnom negativne. U stvari jedina pozitivna stvar koja vam se može dogoditi je da sletite bezbedno. Od dvadeset ljudi obično nepovređeno stigne na cilj dvoje.

Uz igru stiže i interaktivna enciklopedija u kojoj male sličice oružja služe da popune stavku u meniju i ni za šta drugo.

U opisu se nalazi samo jedna prava slika iz igre, tužno je ali istinito da je ona dovoljna i ovaj naslov više od toga i ne može da pruži.

Patetično...

Minimum:
16 MB RAM
WIN 95 I DIRECTX 6
1MB VGA karta
35 MB HD

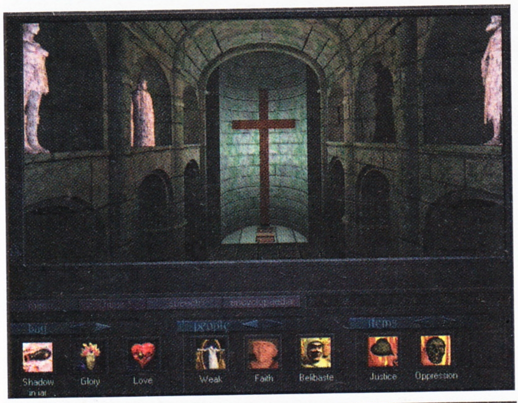
IgroMe®

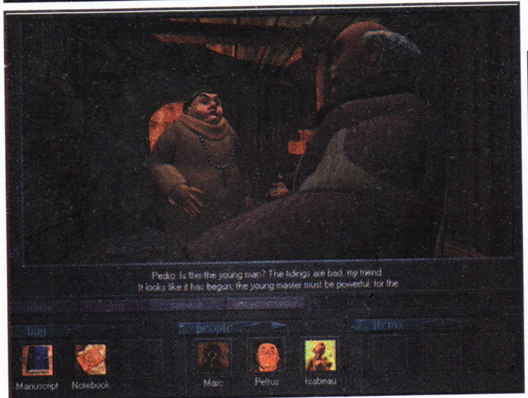
Grafika	2
Muzika	2
Atmosfera	2
Igrivost	1

+ Slatko ih je gledati kako skaču...

– Nije ih slatko gledati kako rade bilo šta drugo...

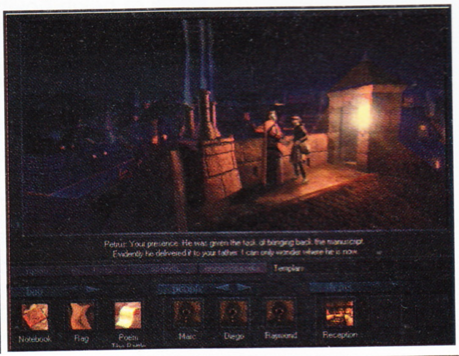
Pilgrim

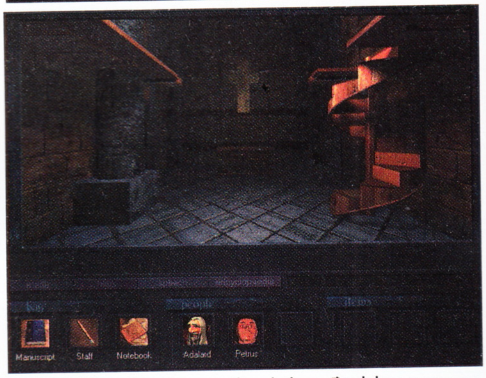




Ljudi su od davnina težili da slobodno vreme iskoriste u vidu neke zabave. Pre televizije, radija, velikih sportskih manifestacija, kompjutera najčešći oblik zabave u dužem vremenskom periodu bilo je čitanje knjiga. To vreme karakterisalo je romane od nekoliko stotina stranica do nekoliko hiljada. Upravo iz tog razloga, nove naraštaje je jako teško privoleti na čitanje. Šta je, tu je. Današnji pisci taj problem prevazilaze u vidu džepnog romana. Jedan od najvećih i najpopularnijih pisaca današnjice u domenu džepnog romana je Paolo Coelha. Većina nas je za ovog brazilskog pisca saznalo preko njegovog dela Alhemičar.

Tvorci Pilgrima(hodočasnik) iskoristili su prethodno pomenutog autora za rad na scenariju za ovu igru. Inspiraciju su našli u Coelha-inom romanu DAIRY OF A MAGUS (Magusov dnevnik). Radnja je smeštena u srednjovekovnu Francusku, koja je bila u vlasti crkve. U borbi protiv neistomišljenika, kao glavno oružje crkvi je služila inkvizicija. Simon de Lancroi je glavni junak ove priče koji će vas na svom hodočašću provesti kroz svet intriga i tihe borbe protiv vlastodržaca i otkriti zašto je ovaj period istorije poznatiji kao mračni srednji vek. Na samrtnoj postelji svoga oca, glavni junak se zaklinje da će izvršiti očevu poslednju želju. Izvršavanje očeve volje ispostaviće se kao nimalo lak zadatak. Probijajući se kroz nedaće na svom hodočašću, Sajmon polako otkriva ulogu svog oca u tadašnjem političkom životu i ubrzo uviđa da njegovo hodočašće predstavlja test zrelosti. Sam test zrelosti predstavlja proveru izreke iver ne pada daleko od klade, a za cilj ima utvrđivanje same sposobnosti našeg glavnog junaka, za imenovanje na mesto predvodnika tajnog društva čije je prethodni vođa bio upravo njegov otac.





Duh igre je sačuvan poštovanjem ideje tvorca romana da se lepim manirima i nesebičnom pomoću, mogu mnoge stvari uraditi i samim tim stvoriti poverenje među ljudima. Ovakav način razmišljanja je presudan u igri i predstavlja neostvaren san savremenog društva o načinu ophođena pojedinca u zajednici, u smislu nesebičnog zalaganja za bolji život zajednice i suprotstavljanja ljubiteljima moći i samovolje.

Pilgrim bi smo mogli da definišemo

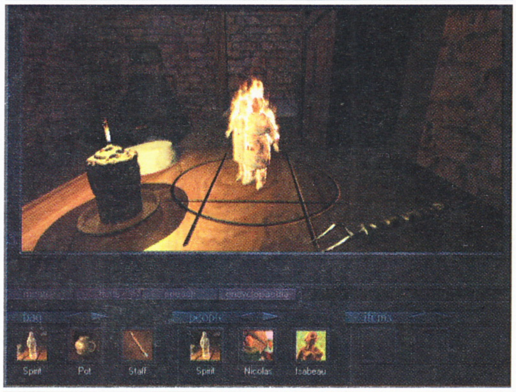
CAKE I TRIKOVI

- ❑ **Rešenje za igru se nalazi u info fajlu na disku 1**

+ Odlično urađene animacije, velika zaraznost

- Logički problemi koji više zamaraju nego što aktiviraju mozak

kao kombinaciju point-and-click i animirane interaktivne avanture. Likovi su smešteni u predivne ambijente, eksterijera ili enterijera, i svi su renderovani. Jednom rečju grafika je predivna, tako da je izbor screen-shot-ova bio problematičan. Jedine zamerke koje se mogu pomenuti su: da pri govoru, nije urađeno pomeranje usana, kao i ograničenost rezolucije na 640x480, tako da je igranje



Pilgrima u full-screen-u moguće samo pri toj ili nižoj rezoluciji, a ako vam smeta umanjen prozor, full-screen možete podesiti u windows-u i to opciji properties. Muzička podloga je u obliku renesansne klasične muzike i svako poglavlje ima svoju numeru. Zvuk govora likova igre je jako dobro urađen. Animacije su renderovane i ima ih pregršt. Posebnost ove avanture daje ponuđena enciklopedija iz koje možete saznati mnoge istorijske činjenice. Od koristi vam može biti i notebook u kome možete beležiti podatke koji vam mogu koristiti u rešavanju igre. Na raspolaganju su vam i hintovi koji vam olakšavaju igranje i oni su urađeni u smislu navođenja na rešenje problema. Ono što imponuje je i opcija da se ne možete zaglaviti i kulirati par dana

dok vam ne sine ideja, već možete zaginuti i na taj način okončati igranje. U tom slučaju igra vas automatski vraća na početak poglavlja. Zbog toga je neophodno snimanje pozicija. Logički problemi u igri bi se mogli definisati više kao problemi koje upornost rešava. Ko bude igrao znaće šta sam hteo da kažem.

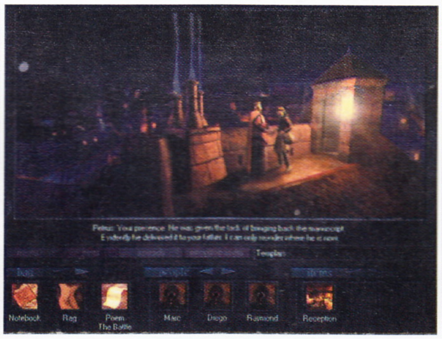
Da se literalna dela mogu uspešno prezentovati u vidu scenarija za video igru, a ne samo za film ili pozorišnu predstavu pokazali su nam momci iz ARXEL TRIBE-a pod pokroviteljstvom INFOGRAMES-a. Po završetku igre palo mi je na pamet da pročitam info file iz kojeg sam saznao da je igra napravljena 1997.god. i da su u pravljenju igre učestvovala naša bivša braća Slovenci. Da su nam odnosi kao nekad, verovatno ova igra ne bi tako dugo putovala do nas.

Ako imate slobodnog vremena i ne znate šta ćete sa njim, uzmite Pilgrim možda će vam uneti mnogo više interesovanja za knjige.

Minimum: 16 MB RAM Pentium 90 MHz 1MB SVGA karta, 4x CDROM

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	4



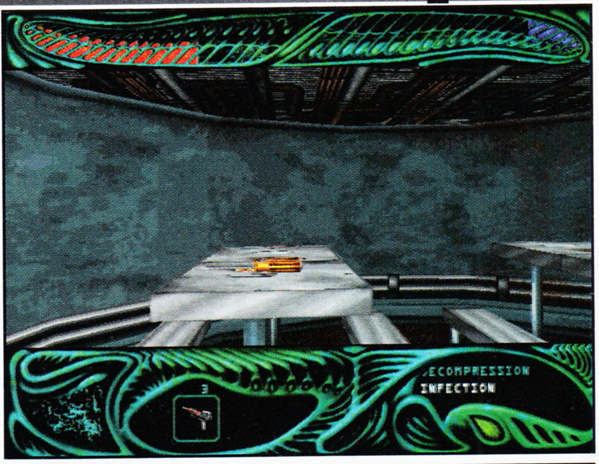
Abyss: Accident on Europa

Najdublja tačka na planeti Zemlji iznosi 11033 metara i nosi naziv CHALANGER. Može se reći provalija u pravom smislu. Ovaj podatak i ne bi bio toliko zanimljiv, da se pre par godina nije pojavio kultni film The Abyss. Sam film je priča o neobičnom kontaktu između ljudi i Alien-a koji su dospeli baš na najdublje mesto na Zemlji. Posle ovog filma stiglo je mnogo plagijata na postojeću temu, tako da ni autori ove igre nisu mimoišli taj trend. Sve ove predispozicije navode nas na veliki hit, ali na njega možete da zaboravite, čak šta više ...

Priča je zamišljena kao nastavak filma. Pošto je ostvaren prijateljski kontakt i pošto je sve u idili, nekome ili nečemu je to zasmetalo, tako da se postarao da to pokvari puštajući opasnu infekciju na podvodnu platformu.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 90 MHz
1MB SVGA karta
160 MB HD

Vaš zadatak je da otkrijete i eliminišete uzročnika, a za izvršenje istog možete koristiti mužjaka ili ženku ljudske vrste sa činom poručnika specijalnog odreda.



Tehnički detalji igre bi se mogli okarakterisati kao blago katastrofalni. Od funkcija koje još možete obavljati su onesvešćivanje inficiranih članova posade, kao i skupljanje predmeta koji imaju određenu funkciju na nivoima. Takođe možete koristiti i medik kutije za oporavak od infekcije koja vas napada tokom vašeg putešestvija kroz platformske nivoe. 2D grafika u 256 boja ukomponovana sa linearnim kretanjem u četiri smera, kojem su pridodati skok i čučanj, može se smatrati nedoraslim čak i za Commodore 64. Fascinantna je činjenica da igra za instalaciju traži 160MB čvrstog diska, što navodi na jedinu mogućnost, a to je da igra ima jako mnogo nivoa, pa ako se nekome i dopadne (samo se šalim) imaće podužu zabavu. U meniju opcija jedino možete podešavati zvuk kao i biranje između visoke i niske rezolucije. Za kraj opisa ovih tehničkih detalja jedna napomena: OBAVEZNO KORISTITI NAOČARE ZA SUNCE. Zašto? Zato što je grafika jako naporna i posle nekih petnaest minuta igranja, predstoji vam isto toliko vremena trljanja očiju.

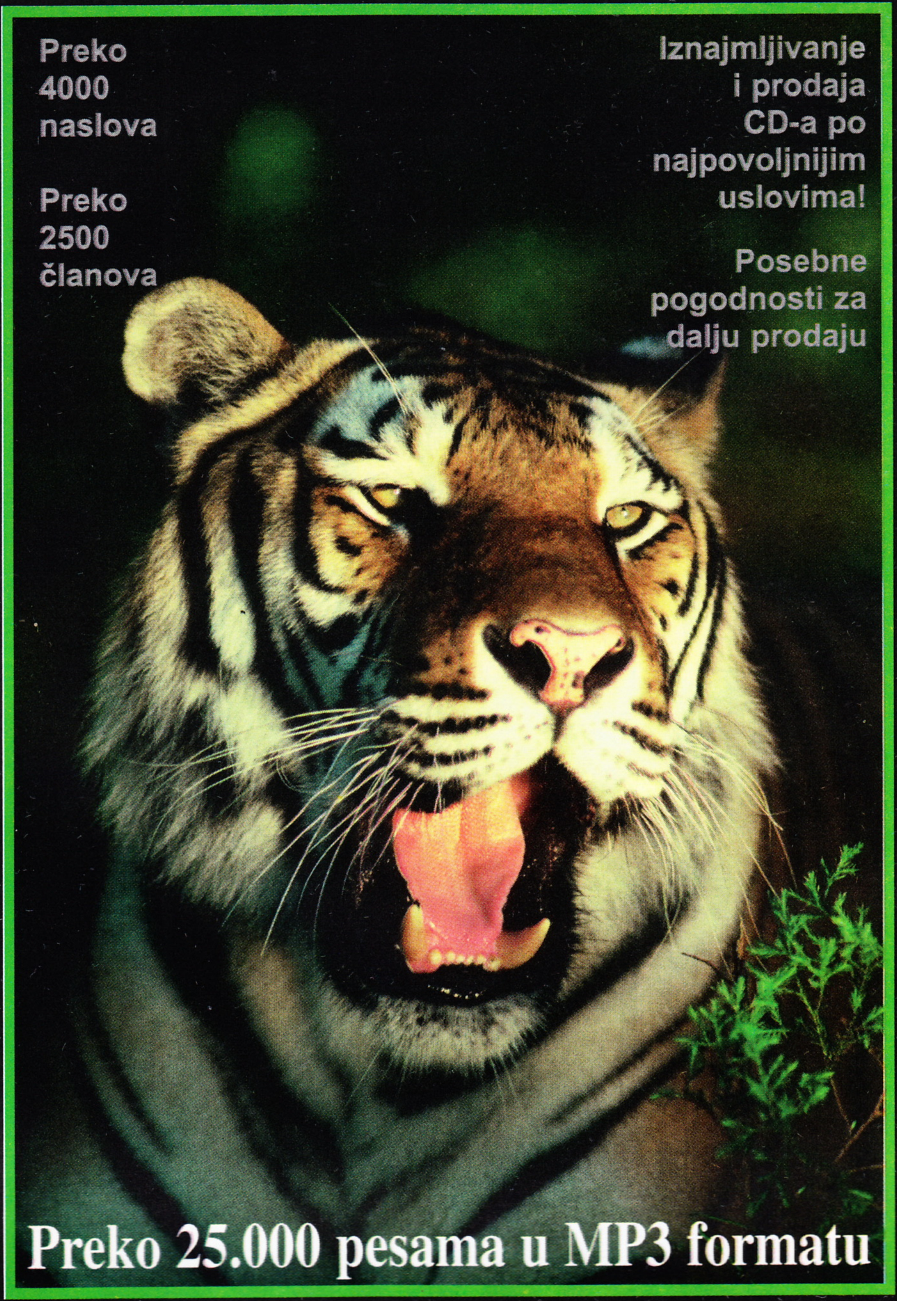
Šta reći na kraju, ako početak u opšte postoji. Radujte se hladnjikavim novembarskim danima i bolje provedite par sati u nekom drugom zezanju, a na Abyss: The Accident on europa zaboravite.Verujte mi, ovo je opasno po zdravlje i sa psihičkog i sa fizičkog stanovišta.

IgroMe®

Grafika	1
Muzika	2
Atmosfera	1
Igrivost	3

+ Zar postoji?

- Opasno po vid



MB SOFT

+381 11 695-993

www. mbsoft.co.yu

MB SOFT CD KLUB radno vreme: 11-19 svaki dan sem nedeljom
Tržni centar Merkator, Palmira Toljatija 5/I 11070 Novi Beograd

E-mail: mbsoft@eunet.yu

PC CD
CLUB
GAMER
CDteka
MP3 muzika
+
igre za
SONY
playstation
telefon:
021
44 33 17
Gagarinova 10/5

NHL '99 Hockey

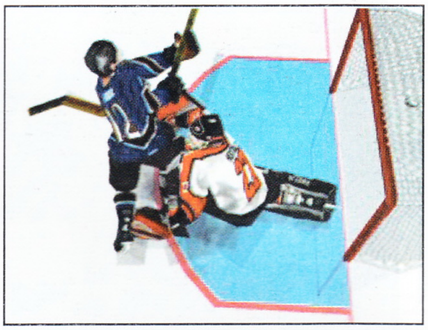
Kada je 1995. godine na naše prostore stigla igra Nba Live 95, bila je to najbolja igra (sportska u svakom slučaju) koja se mogla videti. Praktično tada je započet EA Sports serijal koji svake godine sportskim zaljubljenicima širom sveta pruža višemesečno uživanje, naravno putem njihovih računara, stavljajući ih u kože sportskih junaka, idola. Iz godine u godinu brišu se mane prethodnika, uvode se razna poboljšanja. Realističnost je već sada na visokom nivou, a pitanje koje se postavlja je kako će sve to izgledati za nekoliko godina.

NHL 99 je najbolja simulacija hokeja na ledu do sada. Ovog puta odazivanje na ime 99 u potpunosti je opravdano i uvodi nas u ono što možemo očekivati naredne godine.

Celoj igri prethodi fenomenalna uvodna animacija koja je uklopljena sa sjajnom muzikom i čiji kvalitet se retko sreće i u posebnim emisijama namenjenim hokeju na ESPN-u i ostalim televizijskim kućama.

Meniji u samoj igri su na zavidnom nivou što se i očekivalo. Pored standardnih mogućnosti igranja kao što su egzibicioni meč, sezona i plejof, tu su i opcije kao što su Shootout (izvodjenje penala) i Coaching drills gde možete razraditi strategiju i uvežbavati akcije svoga tima, pa je i ova opcija od velikog značaja. Zanimljiva je i opcija Tournament gde i nacionalne selekcije mogu uzeti učešće. Nažalost naše selekcije nema, ali je moguće izabrati selekciju naših prijatelja Rusa, te razbiti Amere i druge koji vam se nađu na putu.

Što se same utakmice tiče, grafika je zaista dobra. 3D mogućnosti naše video karte su sada iskorišćene gotovo u potpunosti. Umetanje lica igračima onakva kakva ona zaista jesu i njihovo prepoznavanje na ledu je vrlo dobro ukomponovano. Tu je ponovo i mogućnost tuče, koju svi mi toliko volimo.



Odsjaj igrača na ledu, odlično urađena publika i ostali sitniji detalji čine grafiku ove igre gotovo savršenom.

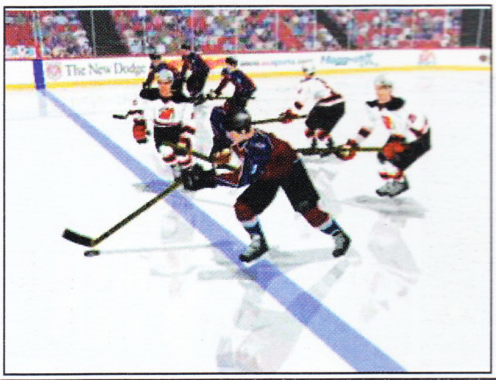
Kontrola igrača je dvojaka. Moguće je vaše potpuno upravljanje uz korišćenje čitavih 16 tastera, ali i upravljanje pomoću kompjutera uz standardnih 6 tastera. Dužim držanjem tastera za šut (Space), on biva jači, a samim tim brzina paka veća. Međjutim, golovi se najčešće ne postižu posle jakih šuteva, već posle velikih gužvi, posle bulija, te nakon prodiranja igrača iza protivničkog gola i naglih hitaca. Pasovi su veoma precizni i na velikim udaljenostima, što bi se moglo svrstati u mane. Tuča je dobro osmišljena (Podseća na istu iz legendarnog FaceOff-a) uz korišćenje čitava 4 udarca za obaranje protivnika. Posebnim tasterima mogu se vršiti i leteće izmene, kao i razni strateški zahvati na koje je prilično bačen akcenat. Sve to doprinosi većoj brzini i dinamičnosti u želji da mnogi podele mišljenje sa fanovima ovog sporta (Hockey is the coolest game on Earth- kako i glasi jedan reklamni slogan u toku meča).

Postoje 4 nivoa težine: početnik, rooky, profesionalac, zvezda. Dok je igranje na prva dva nivoa prilično lako, već kod prelaza na treći uočava se velika razlika u težini, što svakako i nije za pohvalu.

Mana bi se mogla dodeliti i muzici koja je mogla biti bolja. Tako i pored odlično rešenog pitanja komentatora, atmosferu na ledu samo on dočarava, dok je učešće publike slabije.

Minimum:
24 MB RAM
Pentium 233MMX MHz
3D kartica

Za one koji vole hokej, ova igra je kao stvorena za njih. Za one koji ga ne vole ona će biti odličan znak da će i fudbalski i košarkaški serijal za 99-u godinu biti isto toliko dobar, ako ne i bolji, i da mogu očekivati nešto spektakularno.

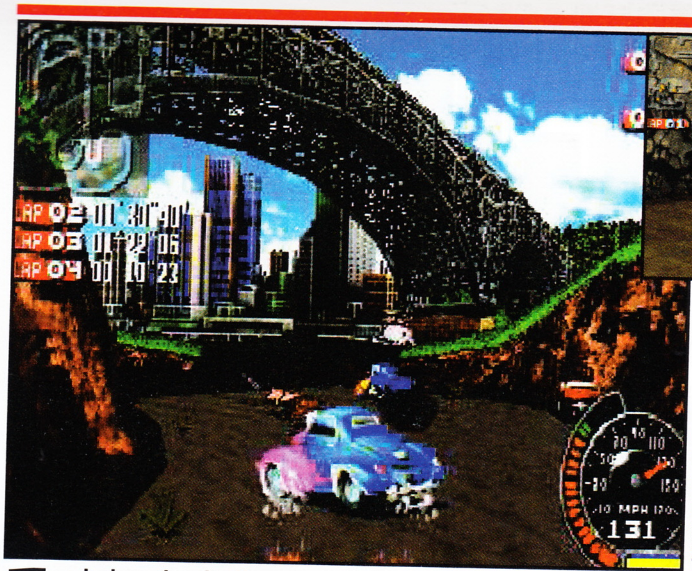


IgroMe®

Grafika	4
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	5

+ Poseduje sve što treba da ima dobra sportska simulacija

– Pak se lepi za igrača, čudna formulacija nivoa težine



Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133MMX MHz
SVGA karta

WRECKIN CREW

Evo jedne simulacije vožnje koja se po atmosferi može meriti sa Screamer-om. Međutim, tehničke karakteristike su ispod pomenute igre, i to njenog prvog dela.

Pri startovanju igre pojaviće se meni sa raznim opcijama. U njemu možete podšavati rezoluciju - 320*200 ili 640*480 koja može biti u interlaced ili noninterlaced modu. Podrška za 3D karte ne postoji. Zatim možete podešavati jačinu muzike, koja je dobro urađena (CD audio), i zvučnih efekata, koji su malobrojni i ispod pros-eka. Tu je još i mogućnost podešavanja broja krugova, težine igre... Igru je moguće igrati u modu za dva igrača pri čemu se ekran deli po širini na dva prozora, ili preko mreže gde je omogućeno učešće do osam igrača.

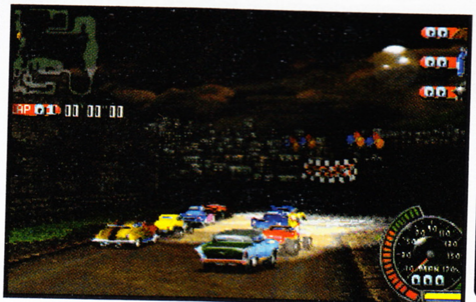
Posle podešavanja opcija možete se odlučiti za vrstu trke (vožnja jedne staze, turnir, ili trka "na štopericu"). Pre startovanja izabrane trke, birate jedno od osam vozila, svako sa svojim karakteristikama i naoružanjem.

Grafika u igri je podbacila. Vozila su urađena u vidu sprajtova, kojih ima malo, pa su prilikom skretanja prelazi iz jednog položaja u drugi prilično grubi. Ambijent u kome vozite je zaista raznovrstan i urađen od poligona sa dobrim teksturama. Ali glavni adut igre je atmosfera. Dinamičnost i akcija vas teraju da budete kroz ceo tok trke maksimalno koncentrisani, tako da ćete retko imati prilike da bacite pogled na mapu koja se nalazi u gornjem levom uglu. Po stazama, koje se na kasnijim nivoima račvaju u više pravaca, su prosute zvezdice, čijim skupljanjem omogućavate aktiviranje specijalnog oružja. Tu su još i krugovi koji vam mogu dati ubzanje ili vas popraviti kada prođete kroz njih, zatim teleporti, tajni prolazi ... Zamerka se može uputiti i na težinu igre. Da biste se nadali nekom plasmanu u kasnijim fazama igre, morate bukvalno naučiti stazu napamet i pri tome ne napraviti skoro nijednu gešku. Još jedna zamerka se može uputiti na nepostojanje atraktivnih sudara i lomljenja kola, već se ona jednostavno zaustave pri udaru u neki objekat.

I pored ovih nedostataka, igra je u stanju da vas drži veoma dugo. Ništa vas neće koštati da je barem probate jer se može igrati i bez CD-a.

CAKE I TRIKOVI

- **U CHEAT CODES UPISATI NEKE OD SLEDECIH ŠIFRI:**
  GIMMEALL - Svi nivoi i kola
  RESETALL - Sve poništava
  RESETLAP - Poništava rekorde staza i krugova
  KEYFOUND - Pronađeni svi padlock ključevi
  RESETFMV - Svi filmovi se isključuju
  CINEMAON - Svi filmovi su omogućeni
  RESETKEY - Svi ključevi se poništavaju
  KARTSON - Uključuje vožnju kartinga
  KARTSOFF - Isključuje vožnju kartinga
- **Kod odbrojavanja pri startovanju trke možete pucati u kola pored sebe.**



IgroMe®

Grafika	2
Muzika	2
Atmosfera	5
Igrivost	4

+ Atmosfera, ranovrsne staze

- Tehničke karakteristike. Težina.

KONFIGURACIJE

Pentium 233/266 MMX

- Intel Pentium 233 MMX / AMD K6 II 266 MMX
- Mboard Lucky Star i430TX chipset 512 KB,
- 32 MB SDRAM PC-66,
- 1,44 Floppy Disk,
- 2.5 GB Hard Disk Quantum Fireball EL,
- CD ROM player 32x,
- Sound Blaster 16 bit,
- SVGA s3 virge 3D/DX 4MB,
- 14" Monitor kolor Philips 104b/DTK,
- MINI Tower AT, Tastatura,
  Genius mouse, podloga

AMD 3D Now! 266/300

- AMD K6 II 266 / AMD K6 II 300 MMX
- Mboard Lucky Star VIA MVP3 chipset 512 K
- 32 MB SDRAM PC-66/PC-100,
- 1,44 Floppy Disk,
- 5.1 GB Hard Disk Quantum Fireball EL,
- CD ROM player 32x,
- Sound Blaster 16 bit,
- SVGA Diamond Viper v330,
- 15" Monitor kolor Adi E44/DTK,
- MINI Tower AT, tastatura,
  Genius mouse, podloga

Pentium II Celeron

- Intel Pentium II 266/300 celeron
- Mboard Lucky Star i440 LX chipset,
- 32 MB SDRAM PC-66,
- 1,44 Floppy Disk,
- 5.1 GB Hard Disk Quantum Fireball EL,
- CD ROM player 32x,
- Sound Blaster 16 bit,
- SVGA Diamond Stealth II g460,
- 15" Monitor kolor Adi E44/DTK,
- Modem 36.6 Kbps Rockwell,
- MINI Tower AT, tastatura,
  Genius mouse, podloga

Pentium II

- Intel Pentium II 266/300/333
- Mboard Lucky Star i440LX chipset,
- 64 MB SDRAM PC-66,
- 1,44 Floppy Disk,
- 5.1 GB Hard Disk Quantum Fireball EL,
- CD ROM player 32x,
- Sound Blaster 16 bit,
- SVGA Diamond Stealth II g460,
- 15" Monitor kolor Adi E44/DTK,
- Modem 33.6 Kbps Rockwell,
- MIDI Tower ATX, Tastatura,
  Genius mouse, podloga

*Navedene konfiguracije su predlog. Sklapamo konfiguracije po Vasoj zelji i potrebama. Svi racunari se isporucuju sa instalira softverom po Vasem izboru. Garancija na racunare i opremu je 12 meseci. Isporuka opreme najkasnije u roku od 24 casa. Se odrzavanje su obezbedjeni.

MONITORI

ADI ProVista E44

Display Excellence

- Monitor namenjen kucnoj upotrebi, idealan za sve Windows aplikacije
- Odlican odnos cene i performansi
- Ravan ekran (Flat Square Tube)

Katodna cev	CRT FST
Velicina (inches)	15(13.8)
Ravan ekran	✔
tacka	0.28
Hor. frekvencija (kHz)	30-69
Max. rezolicija (Hz)	1280 x 1024 @60
Preporucena rez.	1024 x 768 @85
TCO'95 / MPR II	✔/✔
TUV GS / CE	✔/✔
On Screen Display	✔

330,00

PHILIPS 107 MB

Let's make things better

- Monitor namenjen zahtevnim korisinicima,
- Primena u razlicitim Windows aplikacijama sa akcentom na DTP
- Ravan ekran (Flat Square Tube), multimedia, vrhunski kvalitet

Katodna cev	CRT FST
Velicina (inches)	17(15.9)
Ravan ekran	✔
tacka	0.26
Hor. frekvencija (kHz)	30-86
Max. rezolicija (Hz)	1280 x 1024 @
Preporucena rez.	1024 x 768 @
TCO'92/TCO'95/MPR II	✔/✔/✔
TUV GS/CE	
On Screen Display	✔
Mikrofon/ Zvucnici	✔/✔

690,00

* Navedeni monitori su samo deo ADI-jeve i PHILIPS-ove ponude. Interesujte se za ostale modele. Takodje nudimo monit renomiranih proizvodjaca DTK i Samsung.

KOMPONENTE

DIAMOND MULTIMEDIA

DIAMOND Stealth II g460
*AGP x2 bus, 8MB SGRAM, 2D, Direct3D, OpenGL

DIAMOND Viper v330
*PCI/AGP bus, 4MB SGRAM, 2D, Direct3D, OpenGL

DIAMOND SupraMax 56K
*PCI bus, Plug&Play, Data/Fax/Voice, 56K V90

Voodoo
*PCI bus, 4MB, Direct3D, Glide, ...

Voodoo²
*PCI bus, 8MB, Direct3D, Glide, Mini GL,...

PC KOMPONENTE

- **PROCESORI:** Intel Pentium/Pentium II, AMD K6/K6 2, Cyrix,...
- **PLOCE:** Lucky Star TX/LX/Via, Microstar Aladdin/BX/EX,...
- **MEMORIJA:** SDRAM PC-66/SDRAM PC-100, EDO
- **HARD DISKOVI:** Quantum Fireball SE/EL, Fujitsu, ...
- **CD ROMOVI:** Samsung/Teac 32x, ...
- **ZVUCNE KARTICE:** Opti 931, Yamaha, Vibra, AWE 64, ...
- **MODEMI:** 33.6 Kbps rockwell, 56K DIAMOND SUPRA v90, ...
- **STAMPACI:** EPSON, Hewlett PACKARD, OKI, ...
- **SKENERI:** Mustek, Artec, Genius, Hewlett PACKARD, ...
- **CD ROM REKORDERI:** Plextor 4x/12x, Teac 4x/12x, ...
- **ZVUCNICI:** OEM 80W/160W, MACASE 80/120/180W, ...

* Pozovite navedeni telefon i informisite se o cenama konfiguracija i opreme. Cene namerno nisu navedene jer su podloz promenama na dnevnom nivou. Takodje se informisite o detaljima vezanim za kupovinu, kao i o dilerskim cenama i pogodnosti (samo za dilere).

Sigurаn izbor...

nova computers

novacomp@eunet.yu

011.397.49.18

Ul. Milovana Šaranovica 24, radno vreme od 10 do 17 h, subotom od 10 do 15

Fallout 2

Nastavci popularnih igara, u potpunosti u skladu sa opštim zapadnim trendom, nude staru već oprobanu formulu, koja bez većih poboljšanja povećava broj iza imena. I dok su igre u rezoluciji 320x240 mogle da se provuku sa tim i da ih sama ideja vadi, danas to malo teže ide.

Da ne biste pomislili da autor ovog teksta igra samo doom-quake klonove (zbog negativnih uvodnih tonova) izjasniću se kao pasionirani ljubitelj FRP-a (Fantasy Role Playing) igara.

Fallout je definitivno FRP. Lep, ali nedovoljno fleksibilan.

Prvi deo ove igre je svojim izlaskom na tržište izborio sebi prostor odličnom grafikom, dok su sitni propusti kao što je (relativno) mali prostor odvijanja radnje i ne velika mogućnost izbora prilikom izbora životnog puta vašeg junaka. Vremensko ograničenje od 200 dana za koje morate spasiti svoje i pobiti tuđe je sve vreme visilo nad glavom. Makar je to ispravljeno, pa sada možete lutati postapokaliptičnom Amerikom i bez presije se polako opremati za konačni obračun.Za one koji nisu igrali prvi deo sledi kratak opis.

Alternativna stvarnost u kojoj se treći svetski rat dogodio 60-ih godina, a malobrojni preživeli ljudi, postaju plemenski organizovani varvari, banditi ili mutanti. Živeći na ostacima sada već nerazumljive tehnologije svet postaje prljav, zarđao i pun nasilja. Kao šlag na tortu dolazi uvodna aneksija Kanade od strane varvarske Amerike. Naš i vaš junak tu startuje svoj životni put u jednom od skloništa iz koga sticajem nesrećnih okolnosti mora da izađe (tamani i spašava).

Igra se odvija na prelepo renderovanim ambijentima, koji su međusobno povezani nimalo zanimljivom mapom, koja vam nudi lažan osećaj prostornosti. Kažem lažan, jer se možete zaustaviti na bilo kom pikselu mape i kampovati a igra će vam izgenerisati pustoš okolo. To će vam ubrzo dosaditi, jer se radnja odvija jedino u gradovima, selima i ruševinama.

Interfejs je ostao nepromenjen iz prvog dela (kao i ceo engine) i desno dugme miša će vam dozvoliti da isprobate naučeno iz point&click igara. Same osobine i nivo karaktera, tako bitne u ostalim FRP-ovima, ovde padaju u zasenak mogućnosti da nađete neko dobro automatsko oružje. Od one gomile mogućnosti koje se nude prilikom kreiranja karaktera, najbitnija je agilnost (zbog već pomenutog automatskog oružja), dok je snaga bitna samo na početku. Zanimljivost koja se mora napomenuti je i novi sekundarni skill SEX APEAL, koji kao i većina drugih ima dobru i lošu stranu (suprotni pol će vas voleti, ali će vaš biti zavidan). Osobina (ako se to može nazvati tako) koja se preporučuje je BLOODY MESS, koji čudnim sticajem okolnosti dovodi do toga da svi oko vas (i vi u krajnjem slučaju) umiru što je krvavije moguće. Ovo neće mnogo uticati na samu igru, ali će vam borbe izgledati zanimljivije.

Za kraj sledi zaključak da je Fallout 2 nedovoljno promenjena igra, u kojoj će ljubitelji prvog dela moći da urade ono što su oduvek želeli u prvom delu (ali nisu imali vremena).

Minimum: 16 MB RAM, Pentium >> 100 MHz, 2 x CD ROM, 5-350 MB HD

IgroMe®

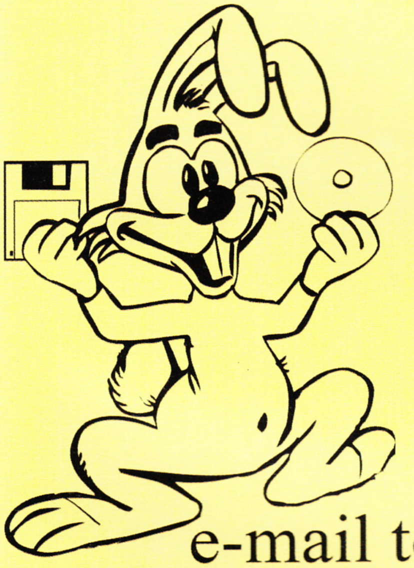
Grafika	5
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	4

+ Odlična grafika, realističan AI, nema više vremenskog ograničenja

- Relativno mali prostor igre, sitni bagovi sa prolaskom kroz predmete

BUL. VOJVODE MIŠICA 37B, TEL: (+381 11) 369 02 11, E-MAIL: INFO@TEHNICOM.NET

"ZEC" PC LAND



IGRE
ENCIKLOPEDIJE
PROGRAMI
MEDICINA
ELEKTRONIKA
MP3

40 Din.

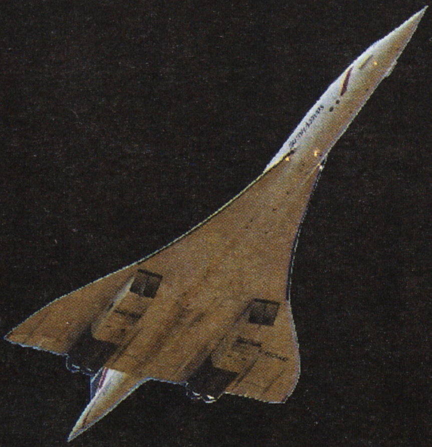
e-mail to: reljans@EUnet.yu

Stevana Mokranjca 20, Novi Sad

Tel. 021/323-162

SPECIJALAN POPUST ZA SLANJE POŠTOM - 1 CD = 35 Din.

Idete li...



gore?

Prazni CD diskovi

Verbatim, TDK, Philips..... 3.0 (100 kom)
No Name........................... 2.1 (100 kom)
Popust na vece kolicine.

3D Akceleratori

SENZACIONALNO!!!
Flash 3D.........139 DM

CD Snimanje

CD kopije originala..................10 DM
CD Kompleti.......................... 12 DM
Kompilacije po izboru.............20 DM

4+1
Na 4 CD-a 1 besplatan!

Mp3 Muzika

Mp3 Kompleti...........................15 DM
Mp3 Kompilacije po izboru.....25 DM
Ogroman izbor mp3 pesama!

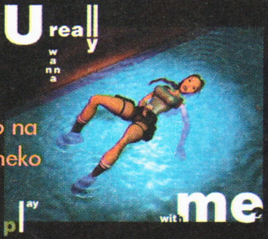
SOFTBEAM 011/35-44-117

Dostojevskog 13, 11030 Beograd
www.softbeam.co.yu

Šta ima novo na WEB-u ?

Na mreži se mogu naći QUAKE III IKONE I WALLPAPER. Ikone http://www.exxtreme3d.co.yu/razno/quake3icons.zip zauzimaju čitavih 1KB, a ni wallpaper http://www.planetquake.com/thedown/Q3ARENA.jpg nije preveliki...

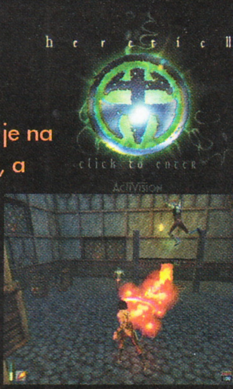
Skoro se na mreži pojavio novi patch za Quake II. Ako ste i dalje često na Gamespy-u igrajući QII, v3.20 je obavezna stvar za vas. Za skidanje zakrpe najbolje bi bilo posetiti sledeću adresu: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quake2/beta/q2-3.20beta-x86.exe



Još malo i Larica će ponovo zaigrati na našem PC-u. PC IGN je okačio na http://pc.ign.com/trdemo/trdemo.html info o izlasku TR III demo-a u neko skorije vreme.

Izašao je patch za World Cup '98 koji će vam omogućiti dodavanje najboljih 40 svetskih klubova na http://www.3dfiles.com/patches/worldcup98.shtml. Stvar je teška 21.3MB

Trenutno najaktuelniji demo na mreži je Raven Sot-ov Heretic II. Igra je na foru Tomb Raider-a, ali koristi Quake 2 3D engine. Demo teži 40MB, a naćićete ga izmedju ostalog na ovoj adresi (jedan od boljih servera) ftp://ftp.agn3d.com/game_demos/heretic2/heretict.zip.



Falconer, urednik http://www.gamerscentral.net šalje nam vest o najavi: http://www.gamerscentral.net/articles/98/10/broodwar/frames.html koju su uradili za zvanišno proširenje Starcraft-a, pod nazivom Brood War.

Skoknite do ftp://ftp.avault.com/patches/mk4patch3.zip i skinite patch za Mortal Kombat IV (412Kb). Zakrpa dodaje mogućnost igranja u full-screen video modu: 640x480x16bit sa softverskim renderovanjem, kao i bolju podršku za Win98 i DirectX 6.

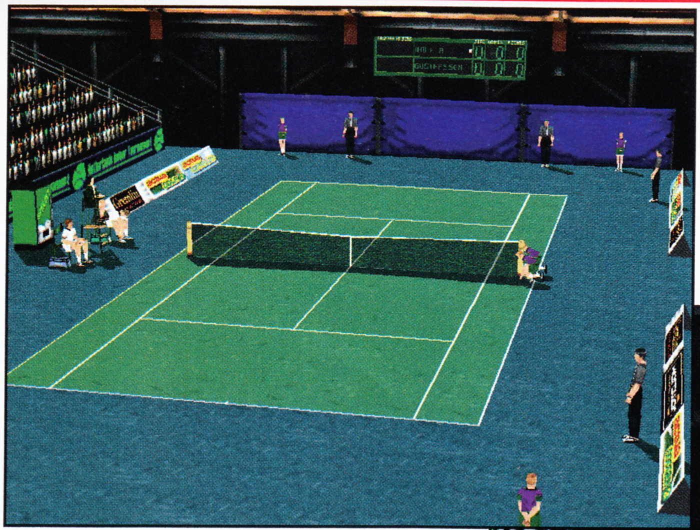
Rainbow Six 1.03a patch, 2.2Mb, ftp://obiwan.redstorm.com/pub/r6103afull.exe se odnosi na ne-engleske verzije igre, i svaku verziju će upgradeovati u 1.03a. Ipak, ako već imate v1.03 dovoljan vam je samo mini patch ftp://obiwan.redstorm.com/pub/r6103amini.exe.

Izašli su i dugo najavljivani Voodoo 2 DX6.0 drajveri. Bacite se na download sa http://www.3dfx.com/software/RkV2DX6.exe. Evo i disable Vsync Control Panel-a http://www.3dfx.com/software/win9x_cp.zip...

Actua tennis

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	5
Igrivost	2

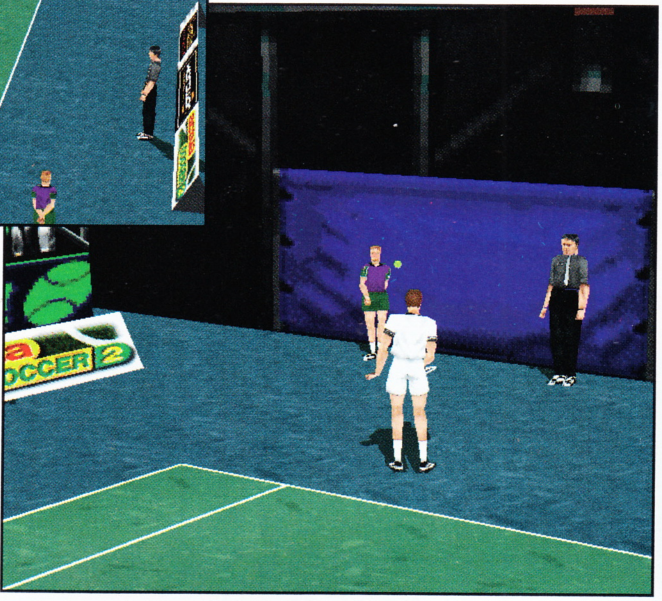


Momci iz Gremlin Interactive-a su napokon rešili da svoj 3D engine unaprede podrškom za akcelaratorske karte (neuspešno), što takođe znači i to da danas ekonomski najisplativija grafička karta (Virge) neće davati baš najbolje rezultate. Uključenjem Direct3D-a dobićete skoro - blurovane teksture kao na boljim kartama, ali će igra postati neigriva. Na Voodoo/Voodoo2 kartama izuzev veće rezolucije nećete primetiti ništa lepšu grafiku. O umekšavanju tekstura ni govora, a model igrača ostaje podjednako kock-ast kao i u softverskom modu.

3D motion capture tehnikom pokreti igrača su verno oslikani no njihov izgled nije toliko detaljan. Same kretnje igrača po zadnjoj liniji više liče na klizanje nego na hod jer animacija kretnje pokazuje jedan korak dok prelazite celom širinom terena.

Minimum: 32 MB RAM
Pentium 200 MHz
2MB 3-D karta

Ova sportska simulacija (može se donekle smatrati za takvu) korektno je urađena, sa gomilom ambijentalnih detalja koji stvaraju odličnu atmosferu za igranje. Sve opcije za amatersko i profesionalno (doduše virtualno) mahanje reketom su podržane. Turniri i svetsko prvenstvo sa igračem koji nosi vaše ime (koje komentator doduše uvek izgovara sa player one) su neke od mogućnosti koje će vam držati pažnju.

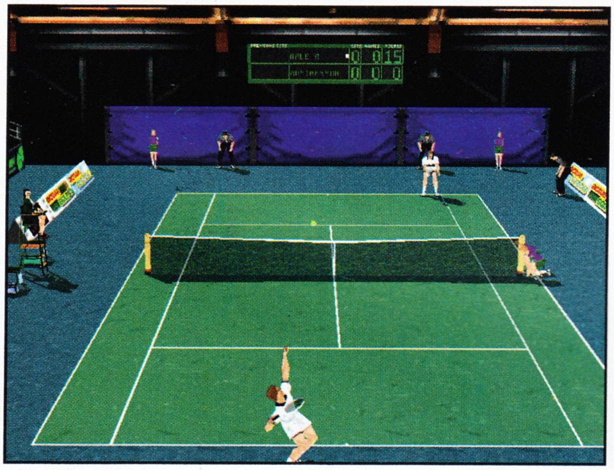


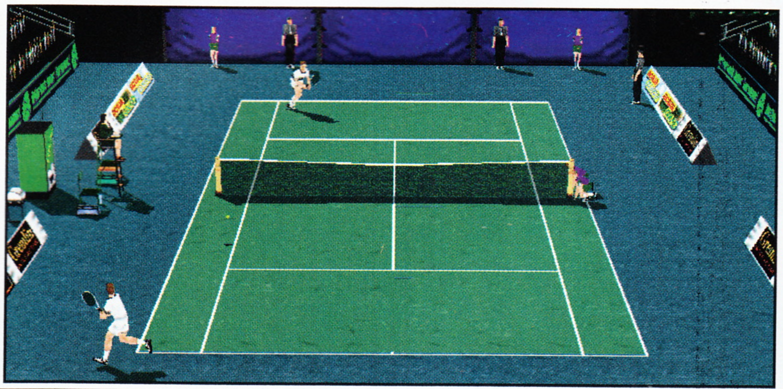
Udarci u igri izvode se kombinacijom dva pucanja i pravaca. Poželjno je uključenje ostavljanja traga lopte, što daje simpatičan efekat brzine i pomaže vidljivosti.

Od zanimljivosti izdvojićemo čudan način serviranja: nalik nekim simulacijama golfa potrebno je pritisnuti pucanje dva puta tokom kretanja lopte po klizaču, čime će se odrediti visina udarca, a početna dužina držanja pucanja određuje otklon u stranu (veselo, zar ne?). Igra će vam momentalno izračunati brzinu servisa u miljama na sat, i dati statistike o najjačim servisima.

Komentatori su sigurno najbolji detalj. Možete birati između njih četvoro - petoro njih ili kombinacija dva komentatora. U toku meča oni će komentaristi ne samo meč, već i vreme, stanje terena, podloge i sve ostalo čega su se programeri dosetili.

Zgodna za igranje, mada grafički nedorađena, ova igra eksploatiše staru temu i napravljena je da izgleda više kao pandan Electronic Arts-u koji svojim simulacijama (u znatno popularnijim sportovima) drži dobar deo tržišta.





+ Lep pokušaj, sjajna atmosfera

- Nedorađen 3D sistem, nerealno kretanje igrača

Dobar dan,

SAI · TECH d.o

SUPERSHOP

izvolite ...

Konfiguracije
K6-2 300MHz - Celeron 300A MHz

Komponente
modemi, SoundBlaster-i,
CD ROM-ovi, zvučnici,
štampači, 3D akceleratori

Sitnice
džojstici, diskete, podloge,
nosači

Knjige
izdanja MikroKnjige sa
10% popusta

Najnoviji programi i igre

Knez Mihajlova 14, od 9-20h
RK Elektrotehna, I sprat,
063/25-40-25 centrala: 623-153, 623-099
lokal: 116

Detective Barbie Carnival Caper

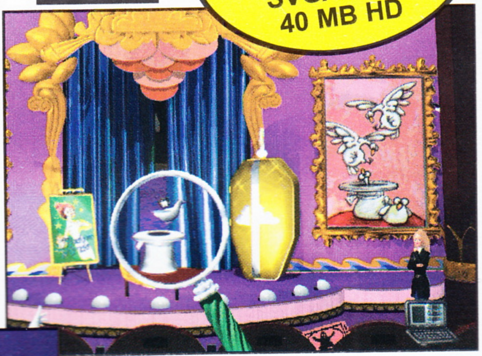
Kada neko spomene igre za mlađi uzrast obično se pomisli na neku platformicu, neku laganu logičku igru ili slagalicu. Ovaj put pred nama je ostvarenje namenjeno prvenstveno ženskom delu dečje (i svih onih koji se tako osećaju) populacije.

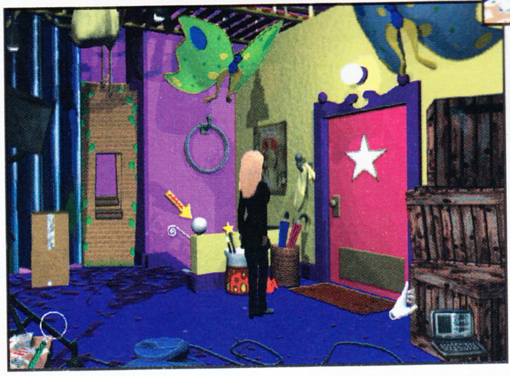
Zaplet je jednostavan: neko je na mađioničarskoj predstavi učinio da Ken nestane, a na vama, tj. Barbiki je ostavljeno da nađe svog omiljenog manekena. Na početktu morate da izaberete ime za vašu Barbiku (kojih ima gomila ali je njihov broj ipak ograničen i nije vam ostavljena solucija da joj date neko svoje ime). Izabrano ime možete i da čujete kako zvuči na engleskom. Posle toga bivate upoznati sa teškom situacijom i počinje istraga.

Kretanje je urađeno jednostavno. Ka kojoj strani ekrana privučete pokazivač, ka toj strani se i kreće Barbika. Na raspolaganju su vam na početku tri alatkice. Ruka: pomera, otvara, i uopšte vrši sve fizičke poslove za vas. Lupa: njom zumirate trenutnu scenu u potrazi za otiscima sopala, prstiju, sumnjivim objektima i td. Takođe na raspolaganju vam je mali LapTop komjuter u koji pohranjujete sve predmete koje ste skupili, sve osumnjičene koje ste sreli i sve pomoćne predmete. Sve to možete i da odštampate na štampaču i da ponesete sa sobom i da posle raspravljate sa društvom o dotičnom problemu. Kada naiđete na sumnjive predmete oni će biti slikani za arhivu u kompjuteru, a kada sretnete neke od osumnjičenih oni se automatski dodaju u bazu podataka takođe u kompjuteru. Isti slučaj je i sa pomoćnim predmetima. Vaše je da u suštini pređete sve lokacije, pokupite sve predmete, popričate sa svima koji mogu da se sretnu ... I sve će biti skoro lako ... Ono što vam onemogućava baš tako lako završavanje ove avanture je činjenica da je ovo real-time avantura. Ako nešto ne uradite na vreme na određenom mestu vrlo lako vam se može desiti da nikada ne završite igru. Najbolje je da prvo odmah prošetate svim lokacijama, pa onda polako, počnete sa skupljanjem dokaznog materijala.

Igra radi čak i na 486-icama ali pomalo je sporo i neigrivo, tako da preporučujemo Pentium na 90 MHz. Grafika je korektno odrađena ali ništa spektakularno i zadivljujuće. Muzička podloga i efekti su u stilu same igre. Posle savlađivanja manjih problema oko instalacije, svi koji vole Barbike i svet u kome one obitavaju, imaće lepu avanturicu pred sobom za ubijanje vremena ovih tmurnih novembarskih dana.

Minimum:
4X CD ROM
16 MB RAM
Pentium 90MHz
SVGA karta
40 MB HD





IgroMe®

Grafika	3
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

+ Lagana i opuštajuća avantura za mlađi uzrast

– Grafika

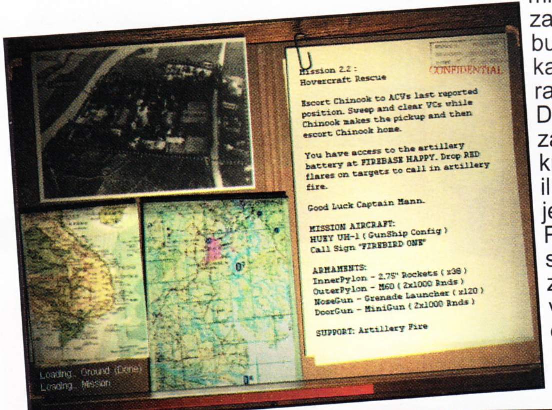
NAJ
noviji
naslovi
ZA
PC
PlayStation

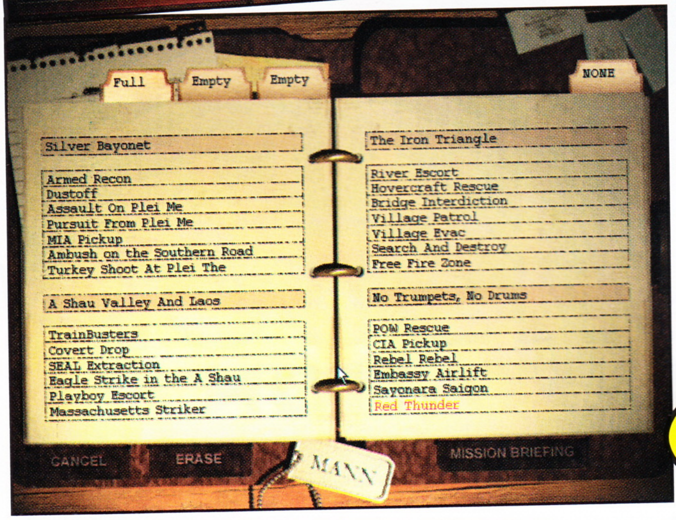
CD - ROM SHOOOP!
PC I SONY PLAYSTATION
tržni centar sremska
tel. 180 414

M.I.A.

Nekada davno bila jednom jedna akciona pucačina: Desert-Storm. Ideja je bila: helihopter sa mnooogo oružja treba da pobije mnoooogo neprijatelja, sa izometrijskim pogledom, gomilom različitih neprijatelja i mnooogo lepih eksplozija. Ukratko ovo je opis dešavanja radnje i u M.I.A.-i. Ako ste pomislili da je ovo jedan od jeftinih klonova Desert-Storm-a donekle ste u pravu. Jedina sličnost sa dotičnim ostvarenjem je ideja. Sve (doslovce) ostalo je jako unapređeno. Na 2 CD-a nalazi se gomila lepo urađenih filmova u kojima možete da uživate na početku svake misije. Grafika je u potpunosti okrenuta 3D karticama (mada sve to radi i na Virge-u ali pomalo baguje). Muzički efekti su pristojni i kvalitetni, dok muzika u misijama ne postoji (a bila bi i višak, efekti koji se emituju u sekundi zaglušuju jedan drugog).

Posle instalacije koja je apsolutno bezbolna, imate čast da odgledate intro koji vas uvodi u omiljenu američku tematiku: Vijetnamski rat (svi što gube se ljute). Pre svake misije, takođe vas čeka mali film, a posle njega i tekst vaše misije, koji bi trebalo malo detaljnije pročitati, da ne biste uludo trošili municiju i snagu na savladavanje nepotrebnih ciljeva. Takođe, poslušajte poruku vašek komandajućeg dok vam uzleće helihopter: ponekad zna da bude morbidno komičan. Prvu misiju ćete vrlo lako završiti iz prve, ako budete oprezni, a ako kao i ja jurnete bez razmišljanja, iz trećeg. Drugu misiju nećete završiti ni iz petog, krenuli vi mudro i polako ili žurili i pokušali da ubijete sve što se kreće. Primetićete da iako ovo spada u akcionu igru, završavanje misija u velikoj meri zavisi od mudrog odabira ciljeva koje treba prvo eliminisati, od korišćenja pravog oružja za prave mete, kao i velike uvežbanosti manipulisanja helihopterom kojim se upravlja sa 8 funkcionalnih dugmića. Dakle, definitivno ovo nije igra tipa: srljam, ubijam, a možda i mogu biti ubijen. Veoma često su vam ciljevi misije, gde štitite transportne helihoptere ili kamione. U takvim slučajevima pored sopstvene glave treba čuvati i još po nečiju što definitivno nije lako.



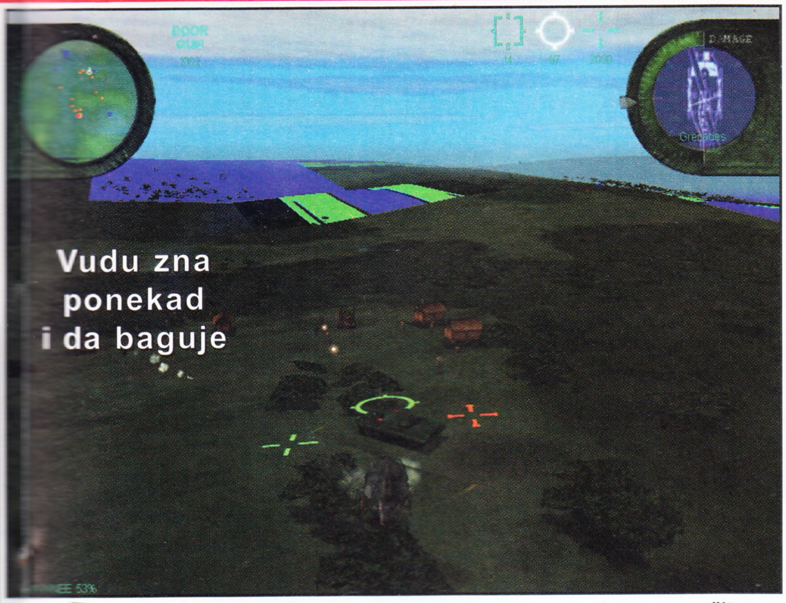


U zavisnosti od misije na raspolaganju su vam od jednog do 5 tipova naoružanja, od kojih možete koristiti 3 i sa sva tri pucati u isto vreme, tako da jedino što treba da radite jeste da pritiskate dugmiće za pucanja kada nišan pocrveni. Ako ste mislili da je to lako i nije baš. A šta ako vam kažem da vam ni to neće mnogo pomoći da završite neke misije? Takođe, će vam ponekad na raspolaganju biti i podrška artiljerije (ko je rekao Comanche?). U nekim misijama će vam pomagati i tenkovski bataljon, ali od njih nemojte mnogo očekivati, trapavi su i uludo troše

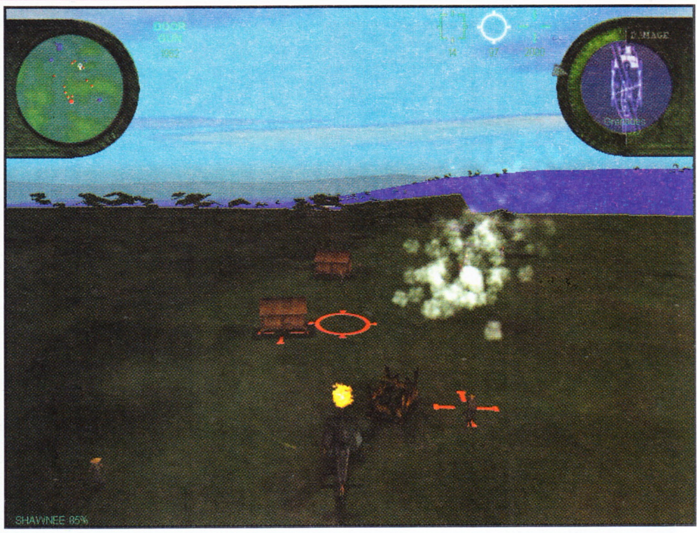
Minimum: Pentium 166 MHz, SVGA 4Mb, 16 Mb RAM, 8x CD ROM

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	3
Atmosfera	5
Igrivost	5



Vudu zna ponekad i da baguje



Igra meseca

CAKE I TRIKOVI

- F1 u glavnom meniju:
  - Sve misije: mia missions
  - Sve medalje: mia medal full
- F1 dok igrate:
  - Završetak misije: mia complete
  - Neranjivost: mia dog

municiju. Sve u svemu prepušteni ste sami sebi.

Sve misije kao što je rečeno odigravaju se na terenima Vijetnama. Kao posledica toga je da ćete se uglavnom boriti na terenima koji veoma liče jedan na drugi, što posle par sati može da zasmeta. Ono što je čudno jeste to što je Vijetnam pretežno šumovita zemlja (džunglovita?), a na terenima po kojima vi operišete nema baš mnogo drveća, a o nekim gustim džunglama da i ne pričamo.

Naravno, postoje i misije koje se odigravaju i u gradovima, i naseljima kada se teren definitivno menja. Jedini problem je što je veoma teško doći do tih misija iz jednog prostog razloga: verzija koja je došla do naših ruku ima mali problem sa učitavanjem misija. Jednostavno, pređete prvu misiju, drugu, ne snimite poziciju, počnete treću i igra pri samom učitavanju ublokira, pa ste prinuđeni na nasilno "ubijanje" task-a.

Takođe, će vam veliki problem predstavljati i neprijateljska pešadija, jer je veoma dobro kamuflirana u pejzaž, tako da ćete ih videti tek kada pripucaju na vas, što je ponekad nezgodno.

Ono što izdvaja ovu igru od ostatka sličnih ostvarenja su i fenomenalani efekti koji prate pogibiju neprijateljske pešadije koji viču, urliču ili jednostavno zbunjeno uzdahnu kada ih ubijete. Kamioni kada ih dokusurite škripe gumama, trube a bogami i eksplodiraju. Prisutne su i raznorazne domaće životinje koje su fenomenalne nevine žrtve fašeg terora, koje uz to pokušavaju da pobegnu kada ih gađate, što je definitivno jedna od zamiljivijih opcija za utrošak municije koja vam je ostala po završetku zadatka, jer vi završavate misiju kada vi hoćete.

Da biste stigli dalje od prve misije evo i par par korisnih saveta:

1) Koristite mogućnost da menjate visinu letenja da biste izbegli rakete

2) Kada gađate pokretnu metu gađajte tamo gde bi trebala da se pojavi kada projektil pređe zadatu putanju (u prevodu predvidite kretanje mete)

3) Letite visoko dok ne ugledate metu, tako dobijate na vremenu za manevrisanje i preciznije gađanje

4) Ako je meta suviše blizu, brže ćete je dovući na nišan ako smanjite visinu nego da krenete da se udaljavate

5) Kada vas gađa tenk, uhvatite ritam njegovog ispaljivanja projektila pa ih i izbegavajte sa strafe

6) Čuvajte rakete i bombe za teške i dobro oklopljene neprijatelje

7) Bombe i ostala eksplozivna punjenja su dobra za uništavanje sela i kampova

8) U misijama gde treba da štitite i pratite nekoga, gledajte da se nađete između neprijateljske odbrane i vozila koje štitite

9) u jednom od direktorijuma u samoj igri nalazi se spisak nekih cheat-ova.

Nakon svega ovoga, može se reći da je ovo možda začetak novog žanra: mešavine akcionih pucačina sa dosta elemenata simulacije. Ako vam slučajno padne ideja na pamet da se poigrate sa društvom u mreži: nema problema. Podržani su svi vidovi mrežnog igranja: od modemskog do Interneta. Za naše uslove (usled slabih mogućnosti provajdera) možda je najzanimljivija opcija igranja u lokalnoj mreži, što je definitivno zanimljivo jer vam se pruža mogućnost kooperativnog igranja kada je misije mnogo lakše završiti. Može i preko Interneta ali ponekada zna da previše zastajkuje ... tako da nisam siguran da je to primamljiva opcija.

U svakom slučaju: veoma dobra akciona pucačina, sa mudro doziranim elementima simulacije, uz pomalo (pre)teške misije čak i na početničkom nivou, i veliku zaraznost, garantuje dobru zabavu.

+ Stara, ali dobra ideja sa par fenomenalnih novosti, grafika

– Težina misija čak i na početničkom nivou

BING
SOFT
IMATE KOMPJUTER?
NEMATE SOFTWARE!?!
AH, TA DANAŠNJA OMLADINA. NEGO, DA LI VAS ZANIMAJU
IGRE, PROGRAMI, ENCIKLOPEDIJE...
DA, DA, IMAMO
KOMPLETE IGARA I PROGRAMA
A MOŽETE NARUČITI I
CD PO IZBORU
Naravno da možete naručiti pouzećem, a svaki
PETI CD JE BESPLATAN
CENA: SITNICA
Dostava na kućnu adresu
011/ 664 - 681
E-mail: joggy@EUnet.yu

Vision
PC CD klub sa
preko 1000 naslova
Iznajmljivanje & snimanje
najnovije:
igre, programi, enciklopedije
kompilacije po izboru 15.-
mp3: 20,000 pesama !!!
mp3: Snimanje po izboru samo 12.-
4+1
21000 Novi Sad, Kraljevića Marka 11/1
021/611-265
(na mestu starog BR Soft-a)
e-mail: caki@eunet.yu
Picture by Sorayama Hajime, design: Dusan Belic, dusanb@altavista.net

Knights&Merchants

Interactive Magic,koji se postarao za distribuciju, i malo poznata kuća Joymania Entertainment, koja je odradila progamerski deo posla, nam donose ovaj naslov sa tematikom iz srednjovekovnog doba.Iako su u igri gradovi, kraljevstva i mape čista fikcija, svi elementi ovog ostvarenja nam govore da je igra bazirana na evropskom, ili tačnije Anglo-saksonskom periodu istorije, oko 1200.godine n.ere.

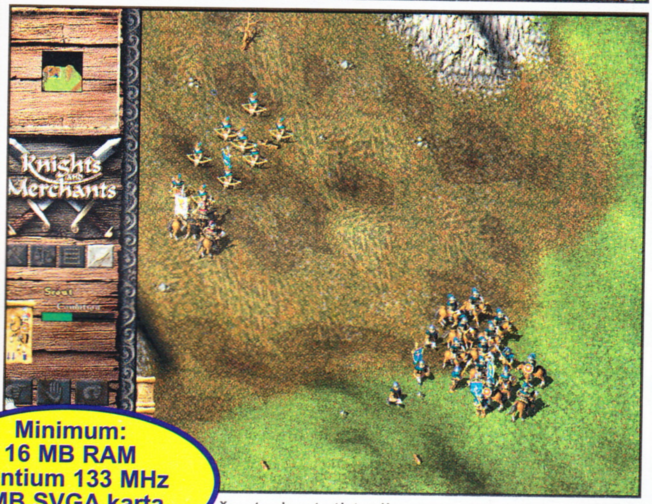
Iz solidno urađene uvodne animacije saznaćete zaplet.Kraljev suverenitet je ugrožen.I to od koga? Od rođenog sina koji se povezao sa protivnicima krune, i preti udarom na presto.Samo jedan čovek može da povrati mir kraljevstvu i očuva bezbednost kralja,a to je vojskovođa kraljevske garde. Pogađate,vi ste on.

Kampanja koja čeka na vas ima 20 misija, i ukoliko mislite da je završite, morate se osloniti na lukavu taktiku tokom borbe, i na sposobnost da produktivno upravljate gradom. Lepa osobina igre su brojne jedinice.Što se tiče zanatlija u gradu,tu su sluge, graditelji, kamenoresci, drvoseče, farmeri, pekari, mesari, rudari, metalurgisti. Da bi ste ih dobijali, morate sagraditi Schoolhouse (inače sve građevine postavljate klikom na ikonicu build u levom delu ekrana). Vojne jedinice su takođe brojne: mačevaoci, strelci, samostrelci, kopljanici, vitezovi... Njih stvarate u barakama. Svaka jedinica izgleda drugačije i ima poseban odziv na vaše komande.

Animacija kretanja i borbe su pristojne, ali ništa više od toga.

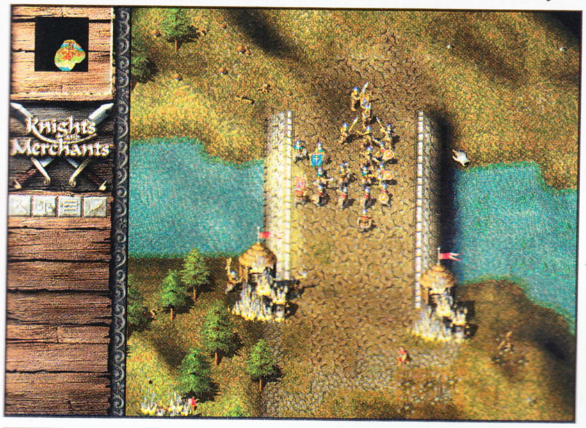
Grafika je sasvim prosečna, i već viđena u starijim igrama ovog tipa(npr. Seven Kingdoms). Boje su lepe, ali izgled mapa će vam dosaditi posle izvesnog vremena. Monotonost terena će ponekad ublažiti po koja lisica koja protrči kroz šumu, ili rakovi po obalama. Ali sve u svemu,grafika je mogla biti znatno bolja.

Muzika i zvučni efekti su sigurno najsvetlija tačka ovog ostvarenja. 18 kompozicija će se dobro složiti sa atmosferom srednjeg veka. Kvalitet zvuka je odličan, a pesme možete menjati u toku igre. Njihova dužina je od oko jednog do četiri minuta.



Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133 MHz
1MB SVGA karta
Win 95

Zvučni efekti su takođe prvoklasni. Po gradovima ćete slušati realistične zvuke sečenja drveća, pravljenja oružja i drugo. Isto tako, i u jeku same bitke će se oriti zvuci mačevanja, vojnih poklika, urlika i slično.



Ono što znatno kvari prosečnu ocenu igre je loš upravljački interfejs i veštačka inteligencija.

Što se tiče interfejsa, moraćete da se odviknete prostog zaokruživanja i pomeranja jedinica. Nad seljacima nemate direktnu kontrolu,što može prilično da iznervira.Kod upravljanja vojnicima, postoji dosta iritirajućih sitnica. Oni će se često kretati traljavo, sporo, nećete uvek biti u mogućnosti da ih organizujete i napad (ali i odbrana) se neće odigrati onako kako ste zamislili.

Knights&Merchants definitivno donosi novi pristup real-time strategiji, nudeći neke originalne elemente.Nažalost,sve ukomponovano u celinu nije baš na zavidnom nivou. Ipak, svi koji ste dovoljno strpljivi da se na duže vreme pozabavite ovom igrom, verovatno ćete naći ponešto interesantno u njoj.

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	5
Atmosfera	3
Igrivost	2

+ Odlična muzika i zvučni efekti, raznovrsnost jedinica

- Konfuzan interfejs, loš AI

Vreme je...
Sound Blaster Live!
Live!
3D Blaster Voodoo2
The Fastest 3D Gameplay. Period.
CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM
Sound Blaster PCI128
Four Channel Audio for True 3D Gaming
3D Blaster Banshee
Speaker 5
PCWorks
4 satelita
+ subwoofer
Graphics Blaster RIVA TNT
Explosive Graphics Performance for your PC
EXTRA !!!
Sound Blaster AWE64 105.-
Sound Blaster 16 40.-
CD ROM 32X
Creative Labs
99.-*
*uz kupovinu Gamer-a
FORCE FEEDBACK
Uskoro
www.compland.co.yu
ComputerLand
Kralja Milutina 32, Beograd
Tel.361-0-945, 361-0-948

The Disney Show

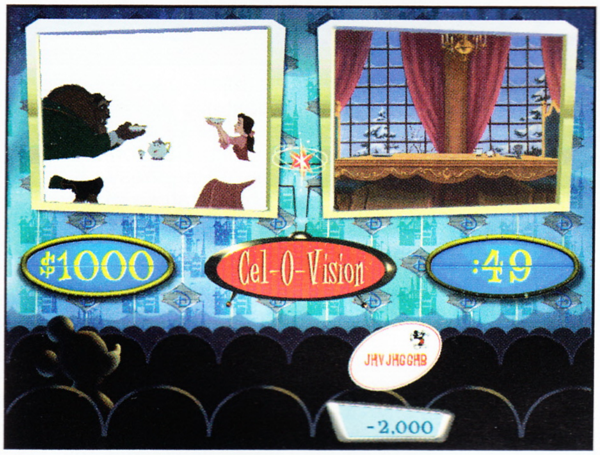
Svi mi smo upoznati sa politikom naših roditelja da malo dete mora rano u krevet. U mojim mlađim danima, vladalo je pravilo, da posle crtaća postoji samo "spavanjac". Baš taj crtać ispunjavao je poslednje trenutke radosti mog budnog stanja. Baš kao i nekada, deca i danas lude za DISNEY-vim junacima. Upravo zbog toga vlasnici ove firme rešili su da nas podsete na sve ono što su nam servirali poslednjih decenija.

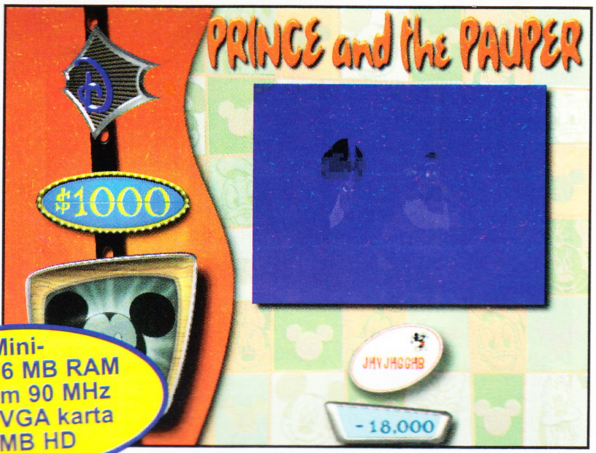
Znajući da riznica koju poseduju je blago rečeno enormna i problem koji je ona stvorila, može se reći da je sistem kviza prilično dobro rešio dotični. Umesto dosadnog nabacivanja podataka koje nikoga ne zanimaju, pred nama je kvizić za mlađariju upotpunjen raznovrsnim igricama. Kao dodatni motiv su osvojeni poeni u vidu dolarčića (kamo sreće da su pravi). Ono što podiže atmosferu su komentari voditeljke kao i nagle promene u tonu njenog glasa. Njeni komentari su nekad tako glupi da ne možete a da se ne nasmejete. Vodeći vas kroz Disney-ev svet, ova igra može vam otkriti neke podatke koji su vas zanimali. Ispunjen video sekvencama iz svih crtaća, dugometražnih i običnih, kao i iz filmova The Disney Show je jedinstven kviz.

Za kraj možemo reći da ideja prezentacije je originalna, ali ovako nešto može da upali samo kod Amerikanaca. Prosto rečeno ovako nešto nije stvoreno za naš mentalitet.

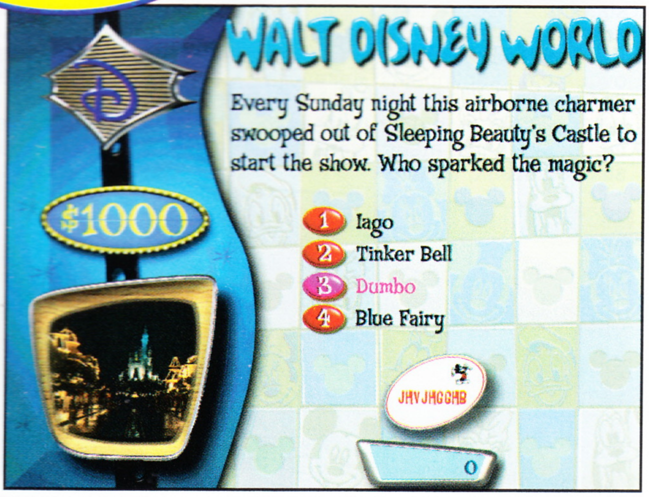
IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	5





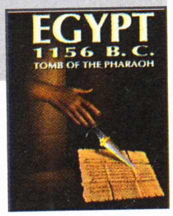
Minimum: 16 MB RAM
Pentium 90 MHz
1MB SVGA karta
15 MB HD

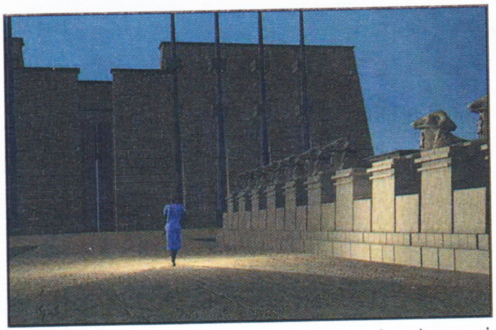


+ Originalna koncepcija

– Neophodno solidno znanje engleskog jezika

Egypt 1156. B.C.
TOMB OF THE PHARAOH





Iz francuske firme Cryo (renomirane za izdavanje dobrih avantura), stigla je igra koja predstavlja pravo osveženje i sigurno će je svi avanturisti pozdraviti s obzirom na njen neosporan kvalitet, kao i na nestašicu ovakvih igara u poslednje vreme.

Kao što se iz naslova može zaključiti,radnja je smeštena u drevni Egipat,u 29.godinu vladavine kralja Ramzesa Trećeg.Interesantno je da se tema starog Egipta do sada samo sporadično pojavljivala u kompjuterskim igrama,dok je ova prva koja na ozbiljan način razrađuje ovu zahvalnu temu. U igri, vi ste Ramoz, običan čovek koji živi u gradu Karnaku.Vaš ugledni otac, faraonov pisar, optužen je za učetvovanje u provali i krađi grobnice Sethi (Sethi-jedan od velikih faraona starog Egipta). Ukoliko ne pokažete Faraonu dokaze nevinosti u roku od 3 dana, vaš otac će biti pogubljen, a porodicni ugled zajedno sa grobnicom srušen.

Pomalo iznenađuje to što ova avantura dolazi na jednom CD-u. Međutim, ukoliko je odigrate, začudićete se šta je sve stalo na taj CD. Autori su odlučili da znatno racionalnije iskoriste prostor na disku. Za razliku od drugih sličnih ostvarenja, ovde nema kontinualnih animacija prilikom kretanja (javiće se retko,oko 5-6 puta u igri). Isto tako, ima nešto manje međuanimacija, ali stiče se utisak, taman koliko treba. One će vas zadiviti na svakom prelasku iz jedne celine u drugu, ali će ponekad i propratiti neki vas pametan (a boga mi i ne baš tako pametan) potez.

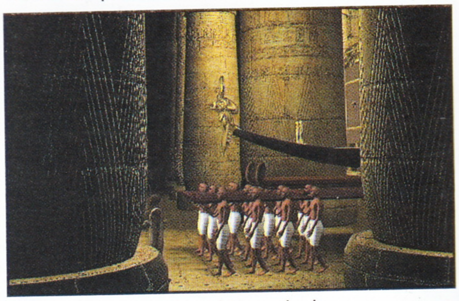
Grafika u samoj igri zaista deluje spektakularno. Kod dosta igara ovog žanra, pola ekrana je prekriveno raznim nepotrebnim informacijama, pa glavni i najvažniji prozor može da bude premali. Ovde je svaka scena u full screen-u i visokom koloritetu u 65 000 boja. Imaćete potpunu vizuelnu slobodu, a rotiranje scene je nešto najsavršenije do sad viđeno. Vršite ga prostim pomeranjem miša po ekranu, a klikom na desno dugme, u donjem delu se pojavljuje inventar kao i opcija za izlazak u glavni meni.

Muzika će dodatno dočarati atmosferu. Menjaće se u zavisnosti od scene u kojoj se nalazite, i u potpunosti odgovara egipatskom ambijentu. Jedina zamerka je što vam može dosaditi posle više ponavljanja.

Vašu avanturu započinjete razgovorom sa jednim od čuvara grobnice, zatim ulazite u nju tražeći bilo šta što će rešiti misteriju.Odmah ćete zapaziti sa koliko detalja su programeri uradili igru. Brojni hijeroglifi i crteži po zidovima će doprineti realnosti. Ovakve sitnice će se javljati tokom cele igre (npr. izgled egipatskih kuća).

Ovo ne treba da vas čudi s obzirom da su za igru konstatovani eminentni istoričari i korišćeni podaci iz muzeja Luvr.

U okviru igre, nalazi se i ilustovana enciklopedija, u kojoj možete naći brojne podatke vezane za stari Egipat - egipatski običaji, svakodnevni život, alatke koje su koristili, faraoni, bogovi. Čak ćete moći da pronađete i nešto što će vam pomoći da napredujete u igri.

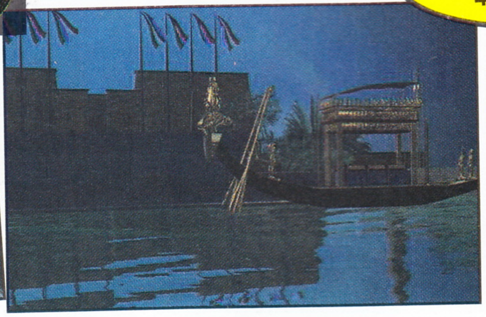


U igri inače postoji 6 epizoda (Tomb of Sethi,Village of Deir El Medineh, Embalmers workshop,The Tomb of the Nobleman,House of Panehesy i Karnak) u kojima ćete razgovarati sa oko 30 likova. U nekim momentima od vašeg odgovora zavisiće dalji tok igre. Animacija pomeranja usana prilikom govora likova je mogla biti i bolje urađena.

Što se tiče težine igre, ona nije preteška, ali budite sigurni da je nećete završiti za jedan dan. Trudite se da pratite priču i često snimajte poziciju. Teškoće se možda mogu javiti ukoliko previdite neki predmet na ekranu, ako niste detaljno pregledali scenu. Isto tako, postoji par logičkih problema pri kojima ćete morati dobro razmisliti.

Dakle, avanturisti, zaljubljenici u stari Egipat, kao i svi vi koji želite da putem ovog CD-a uplovite u 1156.godinu p.n.ere i ponešto naučite, potražite Tomb of the Pharaoh i, znate već, nećete se pokajati.

Minimum:
Pentium 133
16 MB RAM
4X CD-ROM



IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	4

+ Zanimljiva priča; odlična grafika; edukativni karakter

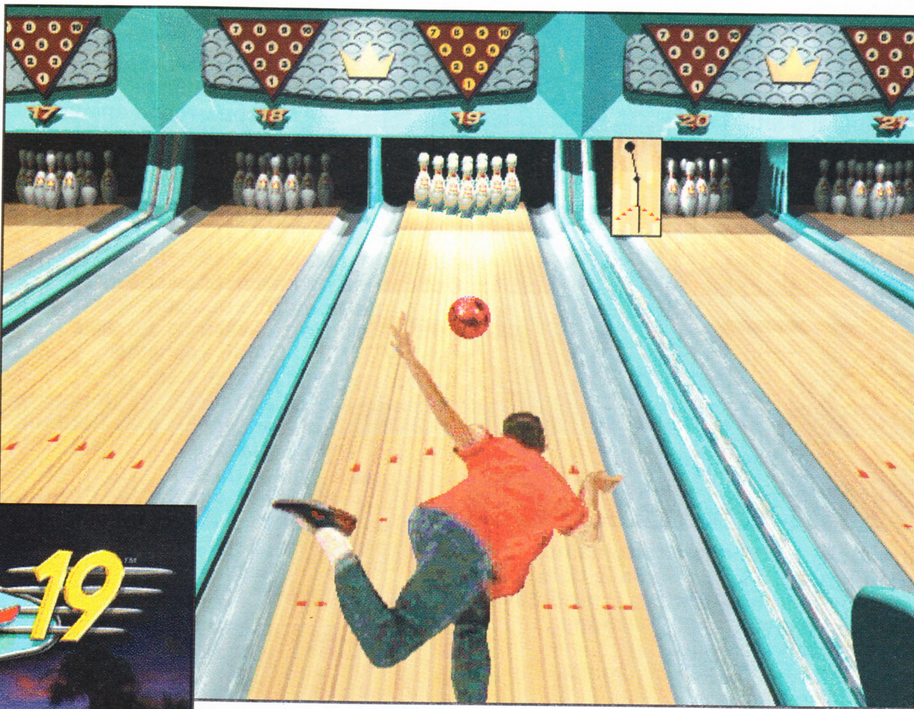
- Loša animacija govora likova; malo muzičkih tema

Alley 19 Bowling

Kuglanje: sport ili hobi? Nikada mi nije bilo jasno. U svakom slučaju ovo je igra posvećena kuglanju. Ono što stoji da je igra rađena 1987. i da je stigla do verzije 1.6. Postoji i u verziji za Mac računare.

Posle kreiranja svog lika, tj. unošenja imena, ruke kojom igrate i još nekih stvari, možete da počnete. Sve se igra mišem. Ako ste mislili da je zbog toga ovo igra koja će zahtevati veliku preciznost pogrešili ste. Kretnje mišem su veoma grubo interpretirane. Kretanje je kockasto, a bogami i upravljanje kuglom koju bacate, što svakako ne spada u pozitivnu osobinu. Lik kojim upravljate je snimljen na film koji je ubačen u kompjuter (motion capture tehnika) i nalazi se pod vašom kontrolom. Njegove kretnje su u svakom pogledu veoma ograničene. Obaranje svih kugli u početku predstavlja mali problem ali kada se uvežbate to ne predstavlja nikakav problem tako da postaje dosadno i monotono. Igra bi trebalo da poseduje i mrežnu podršku. Ona i ima mrežnu podršku ali u igri za Mac-ove. U ovoj verziji (1.6) mrežna podrška nije ubačena tako da nećete moći da uživate u kuglanju u mreži.

Sve u svemu, ako volite kuglanje, igrajte dok ne uvežbate obaranje svih kegli u prvom hicu, a posle vidite šta ćete.



Minimum:
Pentium 100
12 MB RAM
4X CD-ROM
SVGA Karta

IgroMe®

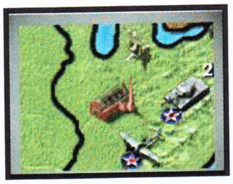
Grafika	2
Muzika	1
Atmosfera	3
Igrivost	2

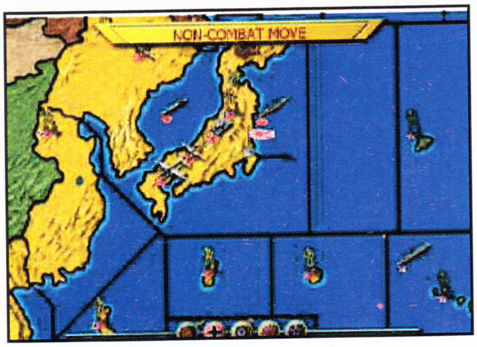
+ Postojanje igre koja se bavi ovom temom

– Loše urađeno kretanje, kao i samo izvođenje gađanja kuglom

Axis&Allies

Kao što se iz ovog originalnog naslova da naslutiti, reč je o još jednoj strategiji koja za temu ima II svetski rat. Firma Hasbro Interactive (Battleship, Star Wars





Monopoly...) obradila je originalnu stonu igru Axis&Allies koja je delo izvesnog Miltona Bradleya, i predstavila nam je u elektronskom izdanju, u vidu potezne stategije.

Igra prati period rata od proleća 1942.godine.Nacisti su u jeku moći.Balkan je pao pod nemačku upravu,žestoke borbe se vode između Britanaca i Romelove vojske u severnoj Africi, Japanci osvajaju ostrva u Pacifiku, Rusi i Amerikanci gomilaju trupe...

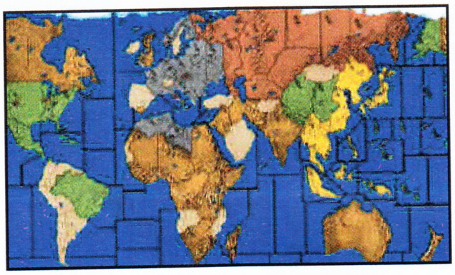
U igri, stavljate se na čelo jedne od ovih 5 najvećih sila,i vašim (ne)sposobnostima određujete tok istorije.

Duga i lepa uvodna animacija predstavlja kombinaciju autentičnih crno-belih snimaka. Posle nje dolazite u glavni meni, gde se nalazi korisna opcija (ne,to nije QUIT) BASIC TRAINING.Ne bi bilo loše da prvo nju pogledate,kako bi ste se upoznali sa osnovnim pravilima igre. Ovde takođe možete pogledati kakva je taktika najbolja za svaku od zemalja.

Opcija NEW GAME vas uvodi u izbor zemlje koju ćete predvoditi. Za svaku pohvalu je to što na istom kompjuteru mogu igrati do 5 igrača.

Minimum: 16 MB RAM
Pentium 166 MHz
4MB SVGA karta
4x CDROM

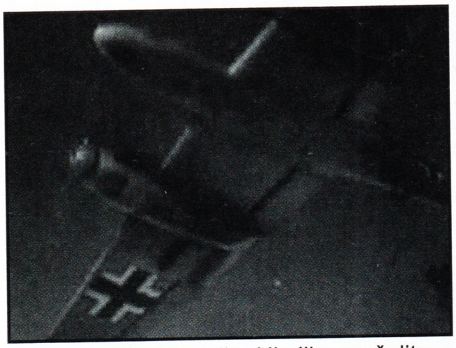
Grafika u samoj igri je prilično zastarela, ali ovo je ipak samo obrada društvene igre. Glavni ekran predstavlja u stvari mapu sveta koju možete skrolovati,a teritorije su obojene shodno tome koja zemlja je drži.



Za razliku od grafike, muzika je na visokom nivou,dinamična,i karakteristična za svaku od strana.

Svaki potez je podeljen u 3 dela-COMBAT MOVE,COMBAT i NON COMBAT MOVE.

COMBAT MOVE-U ovom delu poteza kupujete pojačanja, vršite napad,a svako pomeranje jedinica mora da rezultuje borbom. Pešadiju možete pomerati za jednu susednu teritoriju po potezu,dok tenkovi mogu da idu i po dve. Lovci preleću 4 a bombarderi po 6 polja. Brodovi se pomer-



aju za dva polja. Ukoliko ne želite da trenutno napadate i vodite borbe, kliknite odmah na DONE.

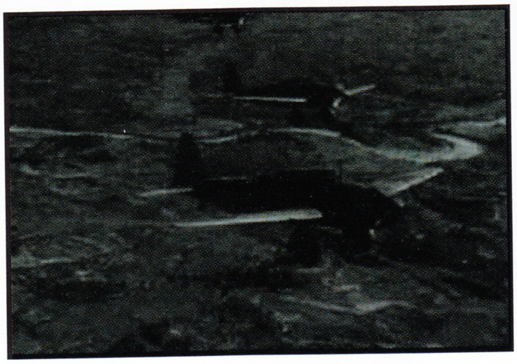
COMBAT-U ovoj fazi se odigrava borba,ukoliko se na istoj teritoriji nalaze neprijateljske vojske. Klikom na tu teritoriju se pojavljuje novi ekran izdeljen na dva dela, sa prikazom vojske napadača i onog koji se brani. Sve što treba da uradite je da stisnete ATTACK ukoliko napadate,ili da stisnete zube ukoliko se branite.Prilikom paljbe zakotrljaće se kockice i prikazati broj gubitaka.

Opcija RETREAT nije za bacanje, pošto je korisna kada vam napad ne ide baš po planu.

NON COMBAT MOVE-treća i završna faza poteza. Ovde slobodno raspoređujete jedinice koje to nisu učinile za vreme prve faze, planirate napad i odbranu, i spuštate svoje avione. Kopnene jedinice se mogu ukrcavati na brodove carrier. Protiv-avionski topovi se kreću po jedno polje i dozvoljen je samo jedan na svakoj teritoriji.

Ukoliko provedete malo duže vremena uz ovu igru, prebrodite dosadu i ovladate interfejsom, možda i možete naći ponešto interesantno u njoj (nije bilo tako loše kad sam sa Rusima oslobodio balkanske zemlje od nemačke okupacije).

Ipak,čini se da će ovo sasvim prosečno ostvarenje jedino naći poklonike u zagriženim i strpljivim ljubiteljima II svetskog rata, kao i u onima koji vole društvene igre na svom kompjuteru.



IgroMe®

Grafika	2
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	3

+ Više igrača na jednom kompjuteru, muzika

- Zastarela grafika, sporost, prilično dosadno

3. kanal Radio Televizija Srbije

POLAROTOR

EMISIJA O NOVIM TEHNOLOGIJAMA

3K RTS

Četvrtak 17 sati

Microsoft Internet Explorer

www.beotel.net\korisnici\polarotor\index.html

E-MAIL polarotor@beotel.yu

Adresa redakcije

POLAROTOR
Milentija Popovića 9
11070 Novi Beograd
Tel: 600-842
Fax: 222-3175

Centar Dušan

Snimanje i iznajmljivanje CD–ova

IGRE
PROGRAMI
ENCIKLOPEDIJE
REČNICI
MUZIKA (JAZZ I KLASIKA)
MP3 MUZIKA (SVIH VRSTA)

BUDITE U CENTRU!

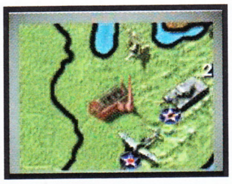
Radno vreme: svaki dan osim nedelje 12–20h
Gradić Pejton

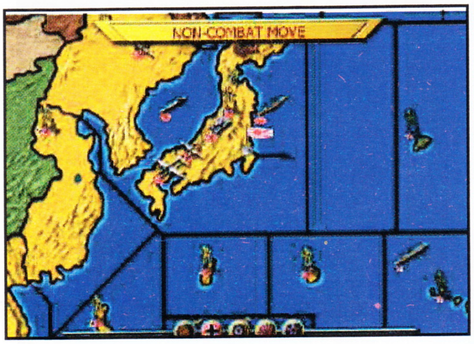
444-6754

WWW.CENTAR–DUSAN.CO.YU

Axis&Allies

Kao što se iz ovog originalnog naslova da naslutiti, reč je o još jednoj strategiji koja za temu ima II svetski rat. Firma Hasbro Interactive (Battleship, Star Wars





Monopoly...) obradila je originalnu stonu igru Axis&Allies koja je delo izvesnog Miltona Bradleya, i predstavila nam je u elektronskom izdanju, u vidu potezne stategije.

Igra prati period rata od proleća 1942.godine.Nacisti su u jeku moći.Balkan je pao pod nemačku upravu,žestoke borbe se vode između Britanaca i Romelove vojske u severnoj Africi, Japanci osvajaju ostrva u Pacifiku, Rusi i Amerikanci gomilaju trupe...

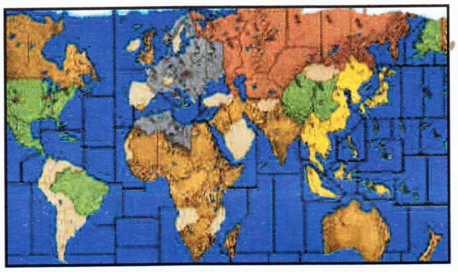
U igri, stavljate se na čelo jedne od ovih 5 najvećih sila,i vašim (ne)sposobnostima određujete tok istorije.

Duga i lepa uvodna animacija predstavlja kombinaciju autentičnih crno-belih snimaka. Posle nje dolazite u glavni meni, gde se nalazi korisna opcija (ne,to nije QUIT) BASIC TRAINING.Ne bi bilo loše da prvo nju pogledate,kako bi ste se upoznali sa osnovnim pravilima igre. Ovde takođe možete pogledati kakva je taktika najbolja za svaku od zemalja.

Opcija NEW GAME vas uvodi u izbor zemlje koju ćete predvoditi. Za svaku pohvalu je to što na istom kompjuteru mogu igrati do 5 igrača.

Minimum: 16 MB RAM
Pentium 166 MHz
4MB SVGA karta
4x CDROM

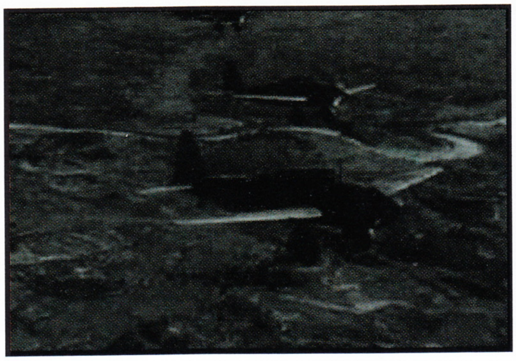
Grafika u samoj igri je prilično zastarela, ali ovo je ipak samo obrada društvene igre. Glavni ekran predstavlja u stvari mapu sveta koju možete skrolovati,a teritorije su obojene shodno tome koja zemlja je drži.

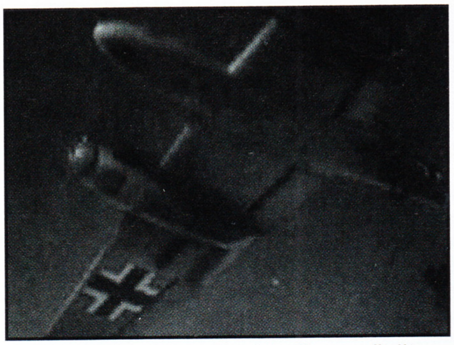


Za razliku od grafike, muzika je na visokom nivou,dinamična,i karakteristična za svaku od strana.

Svaki potez je podeljen u 3 dela-COMBAT MOVE,COMBAT i NON COMBAT MOVE.

COMBAT MOVE-U ovom delu poteza kupujete pojačanja, vršite napad,a svako pomeranje jedinica mora da rezultuje borbom. Pešadiju možete pomerati za jednu susednu teritoriju po potezu,dok tenkovi mogu da idu i po dve. Lovci preleću 4 a bombarderi po 6 polja. Brodovi se pomer-





aju za dva polja. Ukoliko ne želite da trenutno napadate i vodite borbe, kliknite odmah na DONE.

COMBAT-U ovoj fazi se odigrava borba,ukoliko se na istoj teritoriji nalaze neprijateljske vojske. Klikom na tu teritoriju se pojavljuje novi ekran izdeljen na dva dela, sa prikazom vojske napadača i onog koji se brani. Sve što treba da uradite je da stisnete ATTACK ukoliko napadate,ili da stisnete zube ukoliko se branite.Prilikom paljbe zakotrljaće se kockice i prikazati broj gubitaka.

Opcija RETREAT nije za bacanje, pošto je korisna kada vam napad ne ide baš po planu.

NON COMBAT MOVE-treća i završna faza poteza. Ovde slobodno raspoređujete jedinice koje to nisu učinile za vreme prve faze, planirate napad i odbranu, i spuštate svoje avione. Kopnene jedinice se mogu ukrcavati na brodove carrier. Protiv-avionski topovi se kreću po jedno polje i dozvoljen je samo jedan na svakoj teritoriji.

Ukoliko provedete malo duže vremena uz ovu igru, prebrodite dosadu i ovladate interfejsom, možda i možete naći ponešto interesantno u njoj (nije bilo tako loše kad sam sa Rusima oslobodio balkanske zemlje od nemačke okupacije).

Ipak,čini se da će ovo sasvim prosečno ostvarenje jedino naći poklonike u zagriženim i strpljivim ljubiteljima II svetskog rata, kao i u onima koji vole društvene igre na svom kompjuteru.

IgroMe®

Grafika	2
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	3

+ Više igrača na jednom kompjuteru, muzika

- Zastarela grafika, sporost, prilično dosadno

3. kanal Radio Televizija Srbije
POLAROTOR
EMISIJA O NOVIM TEHNOLOGIJAMA
3K RTS
Četvrtak 17 sati
www.beotel.net\korisnici\polarotor\index.html
E-MAIL polarotor@beotel.yu
Adresa redakcije
POLAROTOR
Milentija Popovića 9
11070 Novi Beograd
Tel: 600-842
Fax: 222-3175

VUKICE MITROVIĆA 3
11000 BEOGRAD
E-mail: print@EUnet.yu

CD KLUB
SOFT & PRINT
software&hardware

45-999-8
063.221.806

KALENIĆ PIJACA
Trola 19, 21,22,29
M. Tolbuhina 14. DECEMBAR
Bus 25, 26
MAKSIM GORKI
SOFT & PRINT

MATROX MILLENIUM AGP G-200 3D 8MB 259

HDD Back up, MP3, Snimanje po izboru - Prazni CD-R (Verbatim, No name), Multimedija joystick & mouse, skeniranje laser & color print - štampa

CD Teac 32x -125 DM--SB 16 3D - 35 DM--SB Creative PCI 128 - 135 DM - HDD 5.1 Quantum EL - 320DM

IGRE

101 st. airbourne in Normandy
C&C-Tiberian Sun - uskoro
FALLOUT 2
Heroes of might&magic III - uskoro
Knights and Mechants
Dune 2000
Red Jack
MIG 29 Fulcrum(NEW)
Lode runner 2
Missing in action - hit
Age of Empires II
NHL 99
NEED FOR SPEED III
Rainbow Six
Actua tennis
Red Jack 3cd
Return fire 2
Caesar 3
SHOGUN
The abyss Incident at Europa
The fifth element-game
Creatures 2
Hopkins FBI-detective game
Emergency fighter
Jazz Jackrabbit 2
Krossfire KKND 2
Swat 2
Commandos
Deer hunter
Mortal combat 3
Cyberstorm
Total air war
....

PROGRAMI

Adobe photoshop 5.0
Adobe photo delux
Adobe Illustrator 8.0
Best java
Oracle
Adress book 6.0
Compton encyc. 99
Money 99
Graphic web design
Borland Delphi 4
Autocad 14
Super goo
Power util 98
Morph 2.5
Picture Publishing
Corel Draw 8.0
Corel ventura 8.0
Winfax pro 9.0
Word perfect 8.0
OFFICE 98
Internet power
Visual basic 6.0
Visual studio 98
3d Studio max 2.5
Amazing Win 98
Windows 98
Quarkxpress 4.0
Paint shop pro
Best 99 tools
Cool 3d Graphics
Engineering 2000
Universal OCR 98
....

ENCIKLOPEDIJE

ENCARTA 99 2CD
Art galery
Encyclop. of space..
Exploring physics
GUns multimedia
History of world
Ms Dangerous Creatures
Ms Dinosaurs
Ms Oceans
World mythology
Skywatching
BBC English dictionary
Learn to speak
- English
- French
- German
Louvre
Chessmaster 6000
Virtual chess 2
Exotic pets
Life in universe
Talking dictionary
Ancient TImes
Under African Skies
A world of animals
Michelangelo
Dogs
The family doctor
Magic artist
Interactive Bible
National Geographic
101 Sex positions
....

MEDICINA

Climical neurology
Doctor in the house
Family health
Pathology
Radiology
Endocrinology
Body works
Mayo clinik F.H.
Medemt
Digital humans

FILMOVI

Men in black
As good as its gets
The jungle book
The mask of Zorro
X-files
Titanic
Snake eyes
....

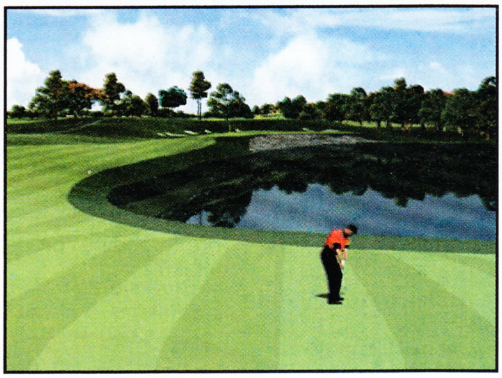
radno vreme: 10-22

Nakon startovanja igre i kraće, ali odlične uvodne animacije (koje su već postale standard), naći ćete se u glavnom meniju i vrlo brzo uočiti širok osmeh crnca Tigera Woods-a, šampiona u golfu. Njegovo ime i poslednji AT&T golf šampionat održan u Kaliforniji, najveća sportska kompjuterska kuća Electronic Arts iskoristila je za proizvodnju nove simulacije golfa.

Moguće je izabrati jednog od devet golfera od kojih su osam muškarci a jedna žena. Njeno ime je Sindi i nažalost nije ona Sindi na koju ste sigurno pomislili. Predstoji odabir nivia težine, odnosno kvaliteta vaših protivnika i igra može da počne. Jačina udarca se podešava dužinom držanja tastera Space uz predhodno podešeni ugao. Pri tome, treba imati uvid u nagib terena, kao i u jačinu vetra. Pejzaži su

Tiger Woods 99

Uz odličnu muziku, uočava se velika tehnička doteranost, bogatstvo opcija, ali igra ne donosi nikakve velike novine. Ipak, ona predstavlja dobru simulaciju golfa, koja uz moguće korišćenje 3D akcelatora, pruža višednevni užitak. Na raspolaganju su vam tri golf terena, uz maksimalnu mogućnost prodiranja u njihove najnepristupačnije delove, i to u Kaliforniji, Nevadi i Floridi. Postoji čak devet načina igre (Practice, Friendly, Tournament...), što je za veliku pohvalu.



voma šarenoliki. Uočavaju se brojna jezera, peščani i asfaltirani delovi, kuće boljestojećih Amerikanaca, ali i guste šume, brda i sl.

Zanimljivo je i selektiranje raznih vrsta štapova sa različitim karakteristikama.

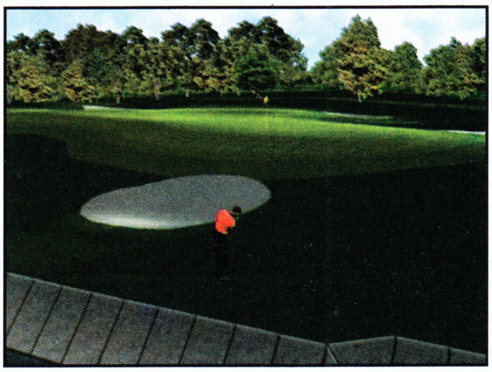
Najveća mana je sporost, koja u toku igre polako ubija našu volju da otkrijete čari sporta bogatih u kojima uživaju i jedan Majkl Džordan i Bil Gejts.

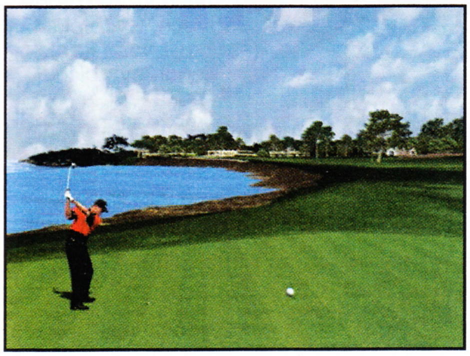
Spiker se povremeno javi najčešće komentarišući udare lopte u drvo i druge objekte. Njegovo učešće je slabo i u Practice modu, gde bi on trebao da sugeriše na dobre, odnosno loše poteze.

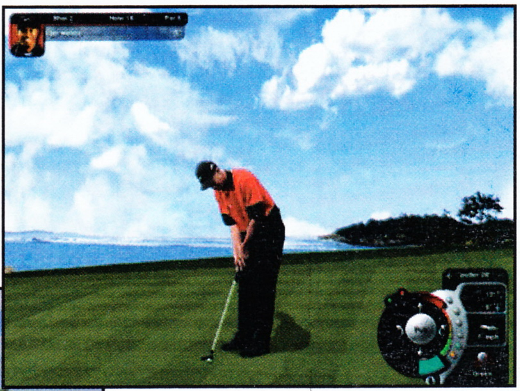
"Be him or beat him" jedan je od slogana. Ili se takmičite protiv Tiger-a, ili izaberite istog i raspametite protivnike. Dakle, Tiger Woods je neki mnogo opasan momak. Stoga, predlog je da prvo baš njega izaberete, jer će vam biti znatno lakše (bolji za klasu od ostalih likova) i jer ćete uživati u lepim animacijama, specijalno za njega sačinjenim.

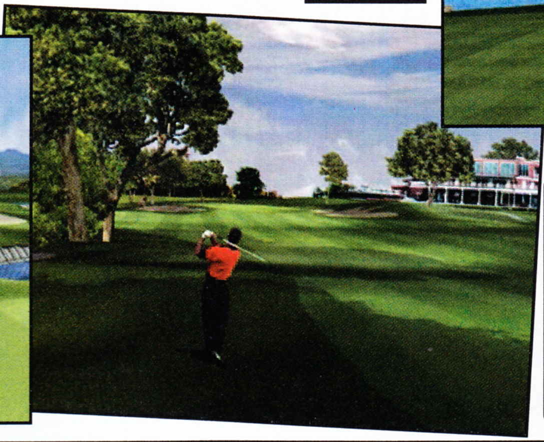
A kada se uvežbate izaberite lik šmekera Dejvisa Lava, ili dotične Sindi, promenite njihovo ime u vaše sopsteveno i razbite crnju šampiona.

Minimum:
24 MB RAM
Pentium 166MMX MHz
4MB SVGA karta









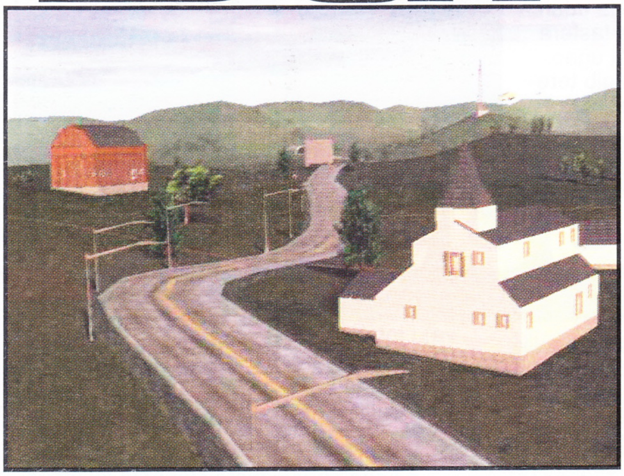
IgroMe®

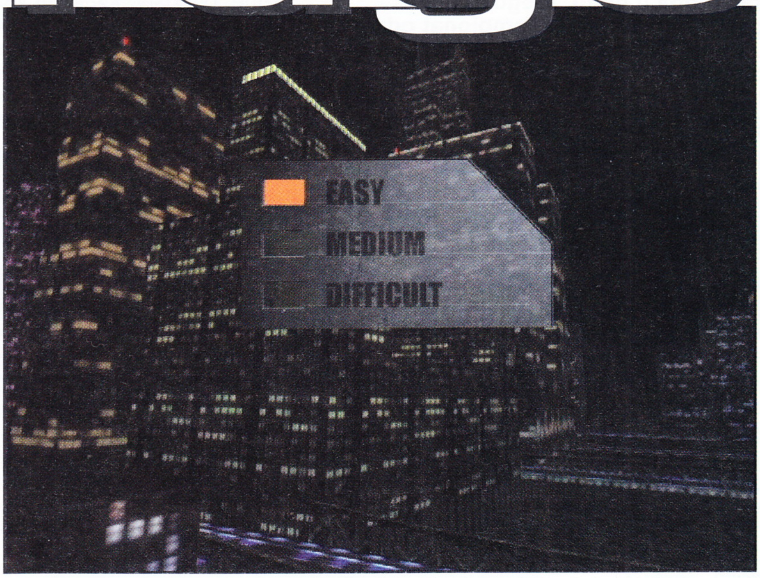
Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	4
Igrivost	3

+ Grafika, realnost

- Sporost, ništa spektakularno (što se očekuje od renomiranog proizvodjača)

Barrage





Najzad nešto novo. Od samog introa koji je urađen sa originalnom idejom (narator priča kao trgovac koji želi da vam proda najnoviji model komercijalno borbene letelice) preko menija do same igre vidi se da je ovo nešto što odiše svežim idejama.

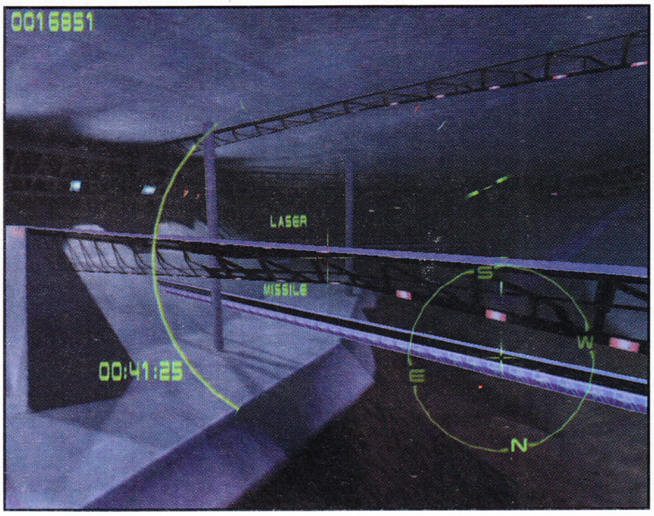
U menijima ćete primetiti prvu prepreku. Samo za konfigurisanje pravaca kretanja trebaće vam 9 (devet) tastera, dugmića ili šta već, uz još 2 za pucanje i 2 za promenu oružija, 4 za pogled itd. Kao što vidite da biste postali Gamer za ovu igru trebaće vam puno strpljenja i vežbe. Dodatna negativnost je nemogućnost konfigurisanja miša za kretanje, ali je to "kompenzovano" dobrom podrškom džojsticima. U menijima se prikaz grafike može regulistai izuzetno precizno, što je i neophodno za igranje jer je igra hardverski zahtevna. Pritiskom na taster Tab dobijate informacije o trenutnom frame rate-u (u toku igre) što će vam biti i glavni putokaz u određivanju grafičke postavke. Program za određivanje 3D postavki je dobro napisan i pravilno detektuje skoro sve grafičke 3D akceleratore.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
4MB 3-D karta
60 MB HD

Kad smo već kod toga, ova igra se neće ni pokrenuti bez 3D akceleracije, što je u vreme početka proizvodnje (pre tri godine) predstavljalo hrabru odluku.

Sve ovo će vam biti jasnij u trenutku kada uletite u akciju usred prelepog okoliša. Takva raznovrsnost tekstura, nivoa, efekata, suparničkih letelica i ostalog se retko gde sreće. Svi efekti koje vaša kartica podržava biće prikazani, a možda i još poneki za koji niste ni znali. Sve ovo naravno ima svoju cenu. Na Vudu 2 sa 12 Mb memorije i Pentiumu II na 233 desiće vam se da igra štucne a frejm rejt padne na 17-ak fps (frames per second). Po svom engine-u ova igra je pravljena za budućnost, a to je takođe jasno i po njenom izgledu.

Verujem da ćete deliti moje oduševljenje kad upadnete u vodu, jer to dobro izgleda i još bolje korisiti zakone fizike. Pod vodom se ova amfibija sporije kreće, a i rakete dosta sporije lete (plivaju). Osećaj pri uranjanju je odličan, slobodno



se može reći pravi filmski. Svi efekti su grafički odrađeni do najsitnijih detalja kao što su odsjaji, vatra, dim, prskanje vode pri udaru nekog objekta u nju itd. Interesantne efekte dobijate pucanjem laser u zgradu ili metalni zid. U prvom slučaju porazbijaćete sve prozore, a u drugom ćete progoreti zid na mestu gde je pao laserski zrak. Ukupno imata šest nivoa od kojih jedan objedinjuje ostale. Za svaki nivo teksture su drugačije, kao i način osvetljenja, protivnici, koji su raznovrsni... AI protivnika je na solidnom nivou, npr pucaće na vas tek kada ih vi prvi napadnete, koristiće prirodne zaklone... Ono što joj se pored visoke hardverske zavisnosti mora staviti kao zamerka je loša upravljivost (previše tastera samo za kretanje), i natprosečna težina i na Easy modu. U principu vaš cilj na svakom nivou je da za određen vremenski interval izvršite postavljanje zadatke, i povrh svega preživite. Zbog neprekidne akcije na ekranu taj interval je uvek premali, pa zato požurite.

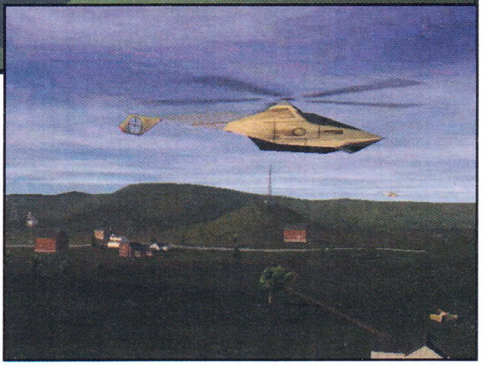
Kao što je i uobičjeno mrežna podrška je korektno urađena, pa ako imate modem ili mrežnu kartu, čekaju vas dugi sati dobre zabave sa društvom.

Zvuk koji sve to prati koristi 3D mogućnosti, pa ni sa njim nećete biti razočarani, pod uslovom da imate zvučnu kartu koja to podržava. Naoružani jakim hardverom i dovoljnom dozom strpljivosti i odlučnosti, uz ovu igru možete provesti dosta vremena.

CD smo dobili ljubaznošću:
CD Centra Novi Beograd 671 156

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	3



+ Grafika, akcija, zvuk....

– Hardverska zahtevnost, loše rešen način upravljanja

Od ovog broja ste u mogućnosti da se pretplatite na vaš i naš časopis *The Gamer* i to na sledeći način:

Za pretplatu na 6 meseci potrebno je da uplatite iznos od 125,00 din.
Za pretplatu na 12 meseci potrebno je da uplatite iznos od 250,00 din.

Uplatu vršite na žiro račun br.:

40812-685-7-446456

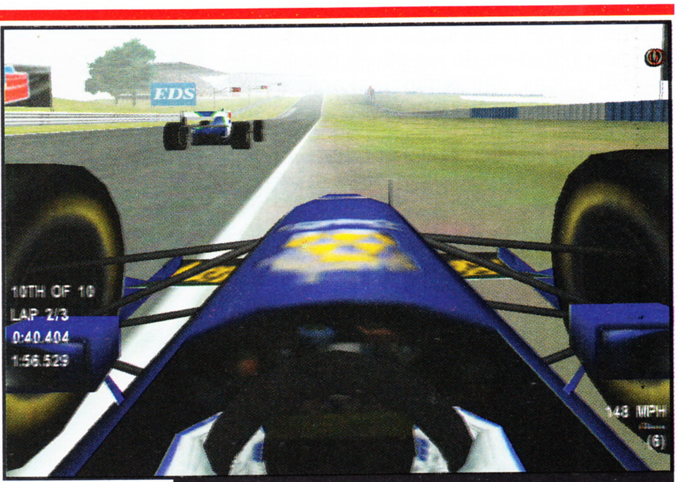
sa svrhom uplate: pretplata na časopis Gamer a potom nam original uplatnice zajedno sa vašim podacima: ime, prezime, adresa, telefon pošaljete na adresu:

Gamer
Ustanička 120/11
11000 Beograd

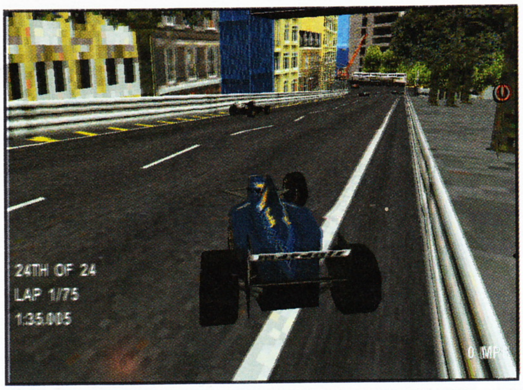
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

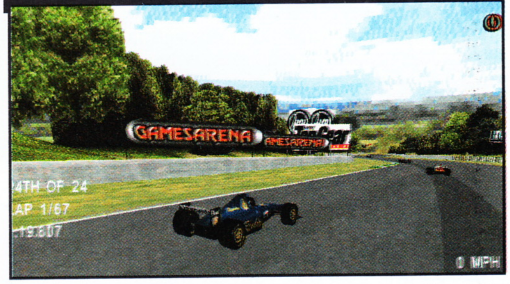
Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998 je simulacija vožnje koja nam dolazi iz softverske kuće Reality.

Instalacija će vas prijatno iznenaditi zauzevši na hard disku nekih 66 Mb za punu instalaciju, što je sasvim pristojna cifra u odnosu na Vangers-a koji zahteva 382 MB. Nakon startovanja, naći ćete se pred glavnim menijem koji je bogat opcijama za podešavanje. Game Setup vam omogućava da birate igru za jednog ili dva igrača (Split Screen), kao i da li želite da trenirate, vozite kompletan vikend (Practice i Race) ili ceo šampionat. Možete odabrati jednu od 15 ponuđenih staza i podesiti broj krugova da je igra optimizovana za 3D akceleratorske kartice, tako da bez njih staza liči na makadam sa KRUPNIM kockama. Po startu trke dolazi do izražaja glavni nedostatak Johnny Herbert-a - izuzetno loša upravljivost bolidom. Trebaće vam sati vežbanja da bi ste se održali na stazi u krivinama pri iole većoj brzini. Taktika koja donosi koliko-toliko prihvatljive rezultate je oštro kočenje pred samom krivinom, i zatim naglo dodavanje gasa čim procenite da nećete izleteti sa staze, zanemarujući idealnu putanju jer gubite mnogo dragocenog vremena hvatajući je. Pomoć u vožnji (ali samo na pravcima, kao uvod u krivinu) vam pruža idealna putanja koja je, za razliku od Formule 1 Grand Prix 2, urađena mnogo diskretnije i prirodnije, u vidu zatamnjenog dela staze. Ostali vozači na stazi su izraziti ratoborni. Kada im se



Sa uključenom 3D akceleracijom (gore) i bez nje (dole)





(od 3 do 36). Vozilom možete upravljati preko tastature, mišem ili džojstikom, a izbor vršite opcijom Controller. Nivo realističnosti simulacije podešavate opcijom Realism, u okviru koje možete odabrati i broj vozila koja učestvuju u trci (10-24). Onima koji žele da mogućnosti i karakteristike vozila prilagode svom načinu vožnje namenjena je opcija Workshop. Treba napomenuti da igra nije rađena u saradnji sa FIA tako da nisu korišćena imena pravih vozača i timova. Pređimo sada na ono najbitnije, na vožnju. Na računaru sa Virge(4MB) grafičkom karticom igru je moguće startovati u rezolucijama od 640x480 do 1024x768 ali isključivo u 256 boja. Već na prvi pogled se vidi približite, postavljaju se tačno ispred vas bez obzira da li će to i njih da uspori, što nije uobičajeno u pravim trkama (osim ako je u pitanju Mihael Šumaher). Što se tiče ostalih sitnica koje život znače, ova igra ne nudi gotovo ništa. Ako ste očekivali spektakularne sudare, prevrtanja ili možda i eksplozije bolida prepunih goriva bićete razočarani. Ova igra ne nudi ama baš ništa od toga. Tužno izgledaju sudari čija je jedina posledica odbijanje vašeg vozila od prepreke kao bilijarske kugle od martinele, ili kao vrhunac napetosti okretanje bolida po stazi. Čak ni vožnja u suprotnom smeru neće podići nivo adrenalina u krvi jer vas ostali bolidi izbegavaju zadivljujućom brzinom i preciznošću. Za današnje standarde vrlo siromašno i nezanimljivo jer, priznaćete, dobar deo gledalaca prati prave trke formule 1 baš zbog brojnih incidentnih situacija koje se završavaju spektakularno. Moram dodati da pri uključenim višim nivoima realnosti možete iskriviti pa čak i odvaliti točak ali to ne popravlja bitno generalni utisak. Trku možete posmatrati iz više uglova, a sve kamere fokusiraju isključivo vaše vozilo. Da ne bi stekli utisak kako u igri ne valja baš ništa napominjem da sa 3D akceleracijom grafika izgleda bitno bolje. Navikli smo da se u novijim igrama muzici i zvučnim efektima posvećuje velika pažnja. Međutim, u ovom slučaju muzike gotovo i da nema (što je delimično i razumljivo), a zvučni efekti se kreću u rasponu od loših do osrednjih. Zvuk koji se čuje kada vozilo izleti sa staze najsličniji je prigušenom klokotanju vode. Čudno ali istinito. Igru bih preporučio zaljubljenicima automobilizma koji ne propuštaju ni jedno izdanje na tu temu, i onima koji žele da prekrate vreme do pojavljivanja F1GP3, a imaju 3D akceleratorsku karticu.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
4MB SVGA karta
66 MB HD

IgroMe®

Grafika	3
Muzika	2
Atmosfera	3
Igrivost	2

+ Solidna grafika sa 3D akceleracijom

- Zvučni efekti, loša atmosfera

Sa našim računarima stićićete do zvezda !

Pentium II
Multimedia
Komponente
AMD
Internet ready

Isporuka na kućnu adresu

GEMINI

Veliki izbor CD originala

NEVIĐENA akcija u novembru

1+1

tel. 318-08-45

Tržni centar ENJUB blok 45 - lokal 185

Radno vreme od 12-20h

KOLOS BANJICA

- POVOLJNE CENE KOMPONENTI
- SASTAVLJAMO KONFIGURACIJE PO VAŠOJ ŽELJI
- OTKUP I PRODAJA POLOVNIH KOMPONENTI
- NADOGRADNJA RAČUNARA

SPECIJALNA PONUDA POLOVNIH SVGA KOLOR MONITORA

PC CD klub

- IZNAJMLJIVANJE
- OTKUP CD NASLOVA
- SNIMANJE CD-a OD 6
- SNIMANJE MP3 MUZIKE

Audio CD klub

- IZNAJMLJIVANJE, SNIMANJE I PRODAJA MUZIČKIH CD-OVA
- PRODAJENO PRAZNE KUTIJE ZA CD-OVE NA VELIKO I MALO

Sony Playstation klub

- IZNAJMLJIVANJE KONZOLA
- IZNAJMLJIVANJE IGARA
- SNIMANJE IGARA
- VELIKI IZBOR

662-546, BULEVAR JNA 70 STAN 3

Icarus: Sanctuary of the Gods

Prilikom startovanja ove igre prva misao će vam biti: "Pa ovo je kao Diablo!", i delimično ćete biti u pravu.

Sličnost između ove dve igre se ogleda u pogledu koji je 3D izometrijski, i u dobro izrenderovanim likovima. Ali, posle uvodne priče koja je zanimljiva, videćete da je animacija tih likova loše urađena, tj. nisu im usklađeni pokreti nogu sa kretanjem po terenu pa se stiče utisak kao da lete umesto da hodaju. Sledeće sto ćete primetiti su brojna učitavanja koja nisu dugačka ali vremenom znaju da idu na živce.

Borba je rešena potezno. To će se nekome svideti, a nekome neće. Međutim, ono što se nikome neće svideti je trajanje borbe koje moze biti od nekoliko minuta do sat vremena u zavisnosti od težine i broja neprijatelja. Jedna stvar na koju treba obratiti pažnju su kovčezi raštrkani po bojištu u kojima se nalaze razna poboljšanja. Problem je u tome što se borba automatski završava eliminacijom svih neprijatelja pa se lako može desiti da previdite neki kovčeg i ostanete bez dragocenog plena.

Igra je potpuno linearna i svodi se na putovanja po gradovima i usputnih borbi. U gradovima možete obnoviti energiju i opremiti se boljim oružjem, oklopom kao i kupiti razne magične predmete (prsten, ogrlica...). Likove opremate na posebnom ekranu tako što neki predmet iz inventara stavite u odgovarajući kvadratić pored siluete selektovanog lika.

Inače, tokom igre će vam se priključivati novi likovi različitih zanimanja (ratnik, čarobnjak ...). Oni neće biti u stanju da koriste isto naoružanje i opremu; npr. ratnik ne može koristiti čarobne štapove, a čarobnjak mačeve.

Likovi koje vodite imaju nekoliko osobina koje se mogu unaprediti određenim brojem experience poena pri čemu lik prelazi na viši nivo i dobija poene koji se po izboru raspodeljuju tim osobinama.

Kako poseduje zanimljivu priču, a i na tržištu se nije skoro pojavila slična igra, Icarus vam može koliko-toliko pružiti zabavu, barem dok ne izađe Diablo 2.

CD dobijen ljubaznošću:
CD Centar Novi Beograd
671-156

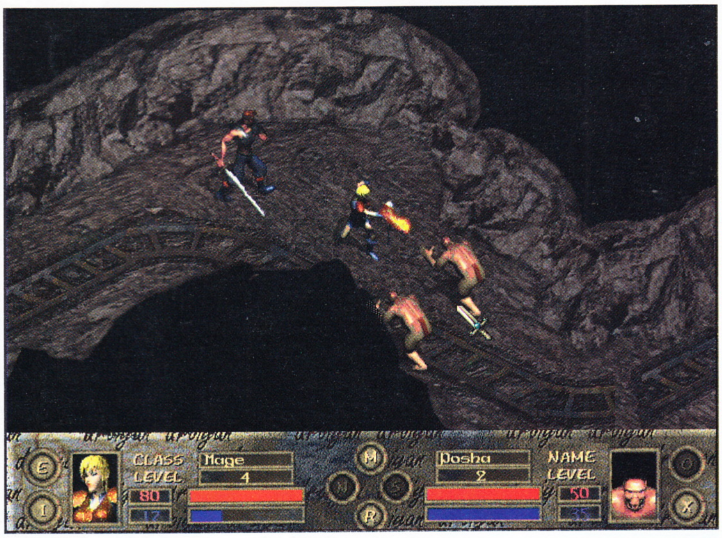
CAKE I TRIKOVI

- Pre nego što udarite neprijatelja upišite Baby i ubićete ga iz prve
- Da pri udarcu ne bi gubio HP/MP poene upiši Waac pre napada
- Ako upišete Jjun povećavate novac

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133MHz
2MB SVGA karta
4x CD-ROM

IgroMe®

Grafika	4
Muzika	3
Atmosfera	3
Igrivost	3

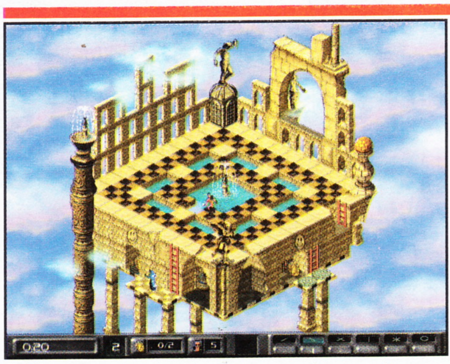


+ Konačno jedan RPG

- Loša animacija, linearna radnja

VITAE systems
IGRA NICA
Vojislava Ilića 45
Tel: 417-872
radno vreme: 17:00 do 07:0
subotom i nedeljom
NON-STOP !
10
dinara sat
7
posle ponoći

Lode Runner 2



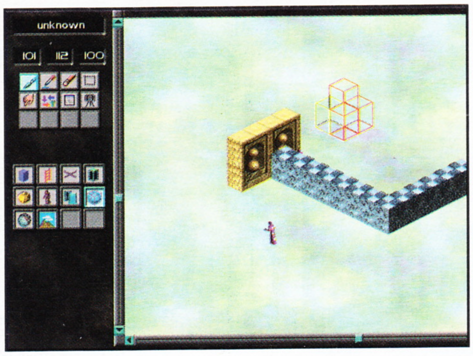
Originalni Lode Runner, legendarna igra sa Commodor-a i Spectrum-a, izašao je na kompjutersko tržište davne 1983. Bez obzira što je to bila jednostavna igra sa grubom grafikom, ona je svojom autentičnom atmosferom uspela da osvoji srca mnogih generacija igrača i kao takva zaslužuje posebno mesto u istoriji kompjuterskih igara. 1993. je izašao rimejk ove igre pod nazivom Lode Runner: The Legend Returns, sa poboljšanom grafikom i animacijom koji je uspeo da održi odličnu atmosferu originala. 1998 nam je od Presage-a i Gt Interactive-a stigao i Lode Runner 2. Postavlja se pitanje u čemu se on razlikuje od svojih prethodnika i koliko je verno preneo atmosferu prvog dela.

Glavna i najveća razlika je u izvođenju. Za razliku od prošlih delova kod kojih se radnja odvijala po ekranima koji su bili urađeni u dve dimenzije, ovde je sve prebačeno u 3D okruženje. Sada je omogućeno kretanje na sve četiri strane sveta, u stvari sporedne strane sveta jer je pogled izometrijski, kao u Diablu. Kako se još možete i verikalno kretati jasno je da je kompleksnost nivoa prebačena na mnogo viši stepen. Ali i pored toga, težina igre je dobro odmerena; prvih nekoliko nivoa predstavljaju upoznavanje sa načinom igranja, komandama i sl., a kako napredujete u igri to će se povećavati i težina: kompleksnost nivoa, logički problemi, broj neprijatelja ...

Za one koji nisu igrali prethodne delove, evo kraćeg objašnjenja igre : vi upravljate čikicom koji trči po platformama u potrazi za lampionima dok bežite od nekakvih sveštenika, kojih se rešavate kopanjem rupe u koju oni mogu upasti. Inače, kopanje rupa je od vitalnog značaja za prelazak nivoa jer uglavnom samo na taj način možete sebi prokrčiti put do lampiona. Tu morate brzo delovati jer se posle određenog vremena rupe popunjavaju tako da možete postati zdrobljeni ili zarobljeni prilikom čega pomaže samo taster za samoubistvo.

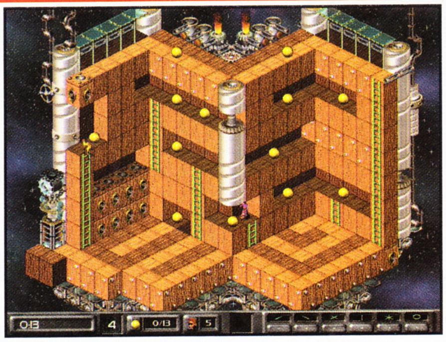
Taj, kao i ostale tastere možete definisati u options meniju. Pored toga možete i podesiti jačinu muzike/zvuka i videti najbrže vreme za koje su pređeni nivoi. Podržana je i Multiplayer opcija a kao poslastica postoji i mogućnost pravljenja sopstvenih nivoa uz upotrebu editora koji je lak i efikasan za upotrebu i koji su sigurno koristili i sami autori igre.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 166 MHz
SVGA karta



Kada izaberete opciju New Game dobićete mogućnost izbora ženskog ili muškog lika, kao i boje njihove odeće, dok će u gornjem delu ekrana promicati sličice koje grafički objašnjavaju najosnovnija pravila igre. Takođe će vam biti ponuđen izbor jednog od šest svetova, koji predstavljaju celine sastavljene od dvadesetak nivoa. Za početak je najbolje izabrati Tutorial koji će vas upoznati sa svim cakama igre, neprijateljima i funkcijama predmeta, koje možete usput sakupljati.

Kada pokrenete igru, dočekaće vas



odlična grafika sa obiljem detalja i boja. Vaš čikica, sveštenici, teren, pozadina, sve je na najbolji način ukomponovano i vredno hvale. Sledeće što će vas oduševiti je fenomenalna animacija kako likova tako i pozadine.

Dok trčite sa čikicom po platformama u pozadini će se povremeno, u zavisnosti od sveta, dešavati razna zbivanja, npr. u Jungle Worldu će se otvoriti biljka iz koje će izaći veliko oko i sl.

Muzike nema mnogo, i ona je u vidu manjih, sablasnih muzičkih tema koje se čuju u pozadini, ali je dobro urađena i doprinosi podizanju atmosfere. Ona, zajedno sa grafikom i atmosferom koju igra pruža dok lutate u potrazi za lampionima u stalnoj opasnosti od ludih sveštenika, kojih ima nekoliko - razlikuju se po inteligenciji - neki će se samo šetkati po ekranu a drugi vas juriti po merdevinama, mostovima..., što vas jednostavno tera da pređete nivo i vidite tajne sledećeg.

Možemo na kraju zaključiti da je, iako dosta izmenjena, ova igra zadržala svoj prvobitni,originalni duh i jednostavno pleni svojom zaraznošću pa je morate probati bez obzira da li ste igrali prethodne delove ili ne.

IgroMe®

Grafika	5
Muzika	4
Atmosfera	5
Igrivost	4

+ Atmosfera. Editor. Legendarna igra

- U pojednim situacijama teren je nepregledan

1+1
Uz svaki kupljeni CD dobijate i poklon CD.
BUV@ copy
Radmile Rajković
Tel: 011/768-070
e-mail: nene@EUnet.

Lion King II
Simba's Pride

Jeste li gledali crtani film The Lion King? Jeste? I mislite da će vam to pomoći u igranju igre The Lion King II: Simba's Pride? Moram da vas razočaram. Jedino zajedničko igri i filmu je pečat kompanije Disney u čijoj radionici su pomenuta dela nastala. Već posle prvih par minuta igranja poželećete da je teža nego što u stvarnosti jeste. Igra osvaja pre svega šarmom i lepom grafikom svojstvenom svim Diznijevim delima.

Elem, da vidimo šta sve može da snađe lavića koji upadne u loše društvo i pobegne svojim dadiljama. Uvodna animacija izgleda kao crtani film i sigurno će vam izmamiti osmeh na licu. Po završetku animacije, iz glavnog menija birate jednu od 4 nezavisne igre.

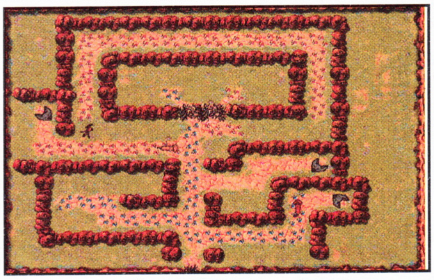
Najzanimljivija igra je Paddle Bash. Ime vam verovatno neznači mnogo, ali stariji igrači će znati o čemu se radi ako im kažem da je u pitanju klon prastarih igara Wall i Arcanoid. Cilj je da odbijajući kuglicu pogodite pločice koje predstavlja-ju daščice i od njih napravite most preko kog će vaš junak stići do slasnog obroka tj. bubice na sredini ekrana. Problem je što i vaš protivnik (računar ili čovek) pokušava to isto. Teoretski imate bezbroj života odnosno kuglica, zato što se igra neće automatski završiti kada vam kuglica izađe van ekrana ali će vam to doneti negativne bodove, a na sledeći nivo prelazite samo ako imate više bodova od protivnika. Sabiraju se bodovi iz svih predhodnih nivoa tako da ako imate solidnu zalihu možete sebi dozvoliti luksuz da izgubite neki nivo a da ipak idete dalje. U igri ima 50 različitih nivoa. Razna pomagala u igri su u obliku pločica koje vam, kada ih pogodite daju neku korisnu osobinu (tri kuglice, mogućnost lepljenja, ili izazivaju eksploziju koja vam pomaže). Možete koristiti kuglicu svog protivnika za uklanjanje prepreka ali će tako pogođena daščica ipak biti pripisana njemu pa nemojte preterivati sa ovom mogućnošću.

Sledeća igra je Swamp Berry Sling u kojoj naoružani praćkom krećete u obračun sa zverkama koje su navalile da pojedu vašu municiju. Igra se odvija na samo jednom ali lepo nacrtanom

ekranu. Gubite ako istrošite svu municiju ili vam je pojedu, pa zato oprezno i nemojte je rasipati naročito na višim nivoima. U ovoj igri opcija za dva igrača nije naročito interesantna jer se igra naizmenično a ne istovremeno. Mete su raznovrsne, lepo animirane i dešavaće vam se da gledajući ih zaboravite na cilj igre.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 90 MHz
SVGA karta
15 MB HD

Treća igra nosi naziv Cub Chase i kao što joj i ime kaže u pitanju je potera za bespomoćnim mladunčetom lava. Srećom lavić nije baš toliko naivan i bespomoćan koliko se čini u početku pa će na višim nivoima naučiti da koristi masku za zaplašivanje progonitelja i razna druga pomagala. Lavirint je, kao što verovatno i predpostavljate, jednoekranski i vremenom postaje složeniji i zanimljiviji za igranje. I



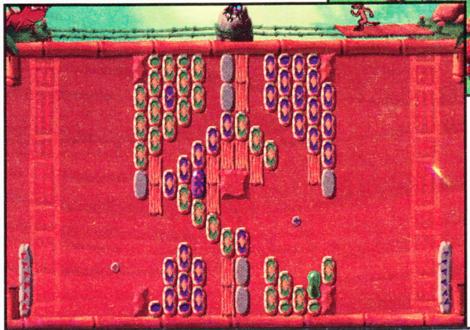
ovde je moguća igra dva igrača istovremeno.

Najlošije urađeni deo je igra Conga Longa. Stiče se utisak da je ubačena samo da bi popunjavala broj jer je krajnje nemaštovita i vrlo brzo dosadi. Cilj je da vodeći lavića pokupite životinje rasute po ekranu, koje će se, kada prođete pored njih, uhvatiti za rep poslednje životinje u nizu i tako obrazovati vozić koji se razbija ako udarite u prepreku (ko je igrao Snake shvatiće).

Težinu nivoa u celoj igri možete podešavati izborom jedne od tri ponuđene mogućnosti (Kitten, Cub ili Lion). Posle svaka tri nivoa sledi simpatična animacija. Muzika je dobra i odlično se uklapa u igru pa je relativno neupadljiva, ali zato ćete svakako primetiti brojne i duhovite komentare glavnog junaka.

Dizni ne bi bio to što jeste kada svojim ostvarenjima pored zabavnog ne bi dodao i edukativni karakter. U ovoj igri je to izvedeno kroz dodatak za učenje kucanja na tastaturi. Doduše reč je samo o demou a ne o kompletnom kursu ali može poslužiti kao dobar početak a možda dobijete i neku korisnu ideju.

Igra The Lion King II: Simba's Pride je pre svega namenjena najmlađima i kao takva zaslužuje visoke ocene. Ipak na osnovu ličnog iskustva i efekta koji je igra proizvela na one koji su imali priliku da je vide za vreme testiranja teško da ćete odoleti iskušenju da je odigrate makar i krišom kada najmlađe članove porodice pošaljete na spavanje. Neće vas prikovati danima za stolicu ali će vam par poslepodneva učiniti lepšim i nasmejanim.



IgroMe®

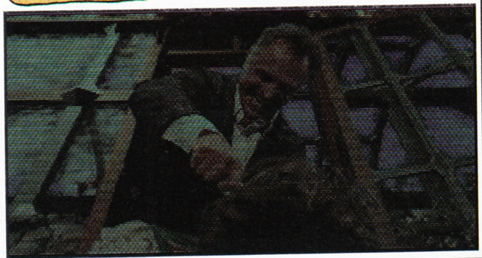
Grafika	3
Muzika	4
Atmosfera	3
Igrivost	5

+ Jednostavnost, duhovitost

– Neujednačen kvalitet igara

RETRO

Phantasmogoria



Igra koja donese nešto revolucionarno, koja se svojim karakteristikama izdvoji iz brojnih drugih ostvarenja, i uđe u legendu, ne pada u zaborav i nakon dugog vremenskog perioda. Tipičan primer takve igre je zaštitni znak firme Sierra-Phantasmagoria.

Krajem 95.-e,u vreme dok su diskete jos uvek bile glavni medij, Phantasmagoria je stigla na 7 CD-ova (za sada ju je samo Black Dahlia nadmasila sa 8), ali igračkoj populaciji je bilo jos interesantnije ono što se krilo u tih 7 CD-a. Roberta Vilijams (Roberta Williams) i ostali su napravili igru koja je je ostala upamćena kao prvi interaktivni film u kombinaciji sa horor motivima, ali i kao jedna od najkontraverznijih.kompjuterskih igara. Prica je bila klasična: bračni par, Edrijan (Adrianne) i Donald Gordon (Donald Gordon), napuštaju grad Boston, umorni od gradskog života, i kupuju staru vilu na udaljenom malom ostrvu, u kojoj je krajem XIX veka živela porodica Zoltana Karnovasa (Carnovasch) - čuvenog mađioničara. Imao je ukupno 5 žena, i sve su umrle na misteriozan način.

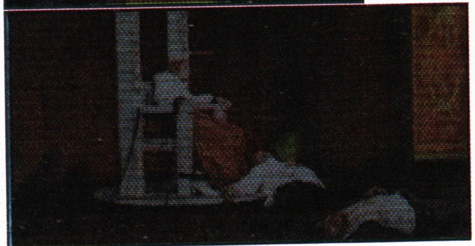
Igrač preuzima ulogu žene Edrijan. U početku ćete bezazleno lutati po kući, ali kako budete napredovali u igri, sklapaćete deo po deo priče, i saznati čitavu istinu o zbivanjima koja su se tu izdešavala pre sto godina. Koja vrsta magije je okupirala Zoltana? Da li su njegove žene zaista nastradale nesrećnim slučajem? Zar nisu imali potomke? Odgovor na ova i mnoga druga pitanja dobićete igranjem ove mešavine interaktivnog filma i horor avanture kroz sedam poglavlja.

Iako ste u igri ograničeni na lokacije kuće, njenog eksterijera i lokalnog centra, ovo je takav tip igre da svojom napetom radnjom, punom mistike (inspirisanom delima Edgar Alana Poa), brojnim iznenađenjima i preokretima, vezuje igrača sve do poslednjih špica.

Tehničke karakterisike su ono zbog čega je Phantasmagoria bila znatno ispred ostalih igara svog vremena. Grafika je bila pravo remek delo (čak i za današnje standarde izgleda sasvim dobro). Lokacije su kompjuterski generisane, pa su na njih ubacivani glumci, koji su solidno odradili posao (posebno impresionira lik Malkolma, koji je kao dete živeo sa Karnovasovima, a sada na izmaku života, pristaje na razgovor jer shvata da ste u opasnosti. Njegovo iskustvo biće od neprocenjive vrednosti.)

Muzika je na visokom nivou. Prisutne su brojne ambijentalne teme, koje upotpunjuju atmosferu, kao i dinamične orkestarske kompozicije uz pratnju hora.

Naravno, ova igra nije bez mana. Treba spomenuti mali glavni prozor, kratkoću igre i lake avanturističke probleme (nešto kasniji projekat iste firme, izvrsna avantura Gabriel Knight II, je za duge staze, sa izazovnom težinom).



Međutim, na Phantasmagoriu pre treba gledati kao na izuzetan filmski doživljaj, u kome ste vi uzeli učešće. Gledajuci završnu animaciju igre, osetićete se isto onako uzbuđeno kao i kad izlazite iz bioskopske sale.

Uostalom, činjenice govore za sebe. Igra je postigla ogroman uspeh i bila prodata u višemilionskom tiražu. Budžet od oko 5 miliona dolara i dvogodisnji rad su se isplatili.

Nastavak, "Phantasmagoria: A Puzzle of flesh", nije u potpunosti ispunio očekivanja, i do dan danas je ostao u senci prvog dela. Ukoliko ste slučajno propustili ovu igru, uzmite je i nećete se pokajati, ali i ako ste je već igrali, svakako je vredna podsećanja.

Za kraj, jedna informacija: na Sierrinom web sajtu, u odeljku za dopisništvo, mogu se pronaći brojne poruke igrača koji traže izlazak trećeg dela. Verovatno će odgovorni iz Sierre shvatiti da bi to bio dobar potez (ukoliko već nisu). Ostaje nam samo da čekamo.

Realms of Arkania III
Shadows Over Riva

RETRO

Posle Blade of Destiny i Star Traila, od Attica i Fantasy Productionsa, preko Sir-techa, pre oko dve godine stigao je i poslednji nastavak trilogije Kraljevstva Arkanije.

Razlog opisivanja ove igre u rubrici Retro je taj što je Shadows Over Riva jedini pravi Frp koji je izašao pre Might&Magica VI.

Glavni tok priče vezan je opet za najezdu orkova, za koju se misli da je povezana sa Holberkijancima, odnosno polu-elfovima polu-orkovima. Međutim, tokom igre ćete dobijati mnoge zadatke koji na prvi pogled nemaju mnogo veze sa zapletom same igre, ali će se sve na kraju uklopiti u, u stvari, lepo smišljenu priču.

Kretanje kroz igru je rešeno u doomolikom stilu sa, iako za današnje standarde zastarelom (vga rezolucija), ipak veoma dobro urađenom i prijatnom grafikom. Pored ovog propusta na koji možemo i zažmureti na jedno oko, ostaje neshvatljivo kako su programeri neke delove igre ostavili sa potpuno istom grafikom iz prvog dela(?!) kao što je na primer borba, o kojoj ce biti reči kasnije. Za razliku od grafike, muzika je za čistu peticu, tako da će vas podilaziti žmarci dok se krećete kroz groblje a u pozadini čuje sablasna muzika, a kada se još priključi i hor...

Prilikom startovanja igre nemojte se uplašiti generacije likova čije osobine zauzimaju nekoliko ekrana. Postoji 7 osnovnih pozitivnih osobina (Strength, Dexterity, Wisdom ...) i 7 negativnih osobina (Acrophobia, Necrophobia, Avarice...). Ostalih osobina ima mnogo i grupisane su po kategorijama (Combat, Body, Nature, Social...), ali je otprilike jasno za koju su klasu od postojećih 12 (Warrior, Dwarf, Rogue, Magician,

Warlock, Elf, Jester...), vezane koje osobine (tako će za Rogue (prevarant) biti važne osobine kao što su cenkanje, obijanje i sl. dok će za Warrior-a (ratnik) najvažnije biti baratanje oružjem). Kada

dođe do borbe pogled postaje 3D izometrijski. Svoje likove pomerate po poljima, a kretanje je ograničeno poenima koji zavise od agilnosti lika, težine tereta koju može da ponese... Grafika je ista kao i u prošlim delovima ali je na polju muzike učinjen korak napred, tako da svaku magiju, kojih ima oko 50, prate i zvučni efekti u vidu recitovanja lika koji je baca, što doprinosi podizanju atmosfere. Magije su podeljene takođe u više grupa, Combat, Clairvoyance, Domination..., tako da neprijatelja možete onesposobiti na razne načine:

možete mu istrošiti hit points-e combat magijama ili ga pretvoriti na primer u pečurku transmutation magijama. A ako vas baš mrzi da raspodeljujete osobine likovima, onda možete prebaciti težinu igre na novice i kompjuter će izvršiti raspodelu poena osobinama umesto vas.

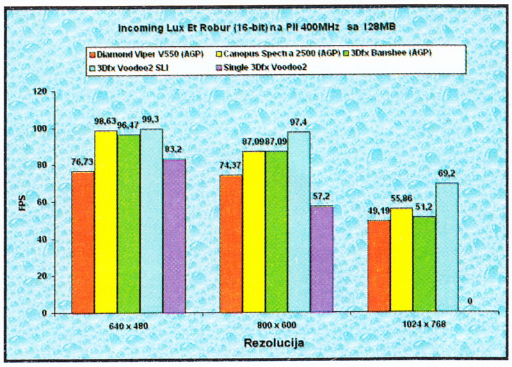
Napredovanje lika je urađeno preko nivoa koji se dobijaju na određeni broj experience poena. Ovde ponovo vršite alokaciju, ovoga puta dodatnih, poena vašim osobinama, i opet, to možete prepustiti kompjuteru (bez obzira na odabranu težinu igre.)

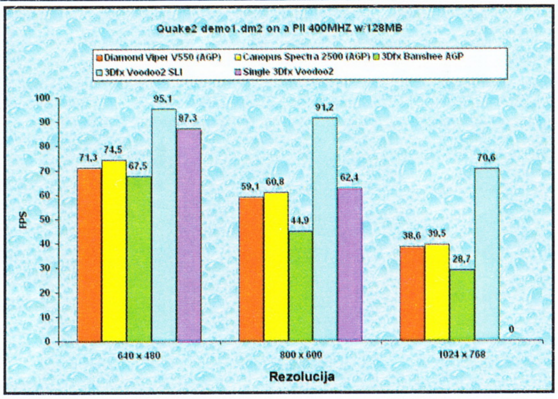
Razlika u odnosu na prošle delove je da ste ovde vezani za grad Rivu i njenu okolinu, i da se igranje uglavnom svodi na rešavanje quest-ova (zadatka) koje dobijate, dok ste u prošlim nastavcima mogli da se krećete po mapi i da obilazite razne gradove, što se može smatrati zamerkom jer uskraćuje širinu jednog Frp-a.

Na kraju, zaključak je da je Shadows Over Riva klasičan Frp koji vam može doneti nedelje dobre zabave ukoliko ste strpljivi i pustite da se priča malo odvije i uvuče vas u tajanstveni svet Arkanije, a lepa vest za ljubitelje Frp-ova je da Attic sprema nove naslove od kojih će neki biti smesteni baš u ovaj svet.

Minimum:
16 MB RAM
Pentium 133 MHz
1MB SVGA karta

Pravo stanje stvari





Draga Svemirska Krntijo, imam džepni kalkulator Casio M-G227SE pa bih hteo da ga apgrejdujem. Da li je Pentium 450MHz Xeon sa 2MB keša na ovoj, onoj ploči sa gigabajtom RAM-a dobar izbor?

Ovakve tekstove čitamo već godinama po pojedinim domaćim časopisima, uz obavezan odgovor kojise redovno svodi na Da, to je dobar izbor! Međutim, da li se iko zapitao koliko takav jedan Xeon košta? Naša namera je da u ovom tekstu opišemo jednu optimalnu konfiguraciju koju sebi mogu priuštiti i ljudi čiji majka i otac nemaju godišnju zaradu od $300.000 ili više.

Gorenavedeni Xeon košta više od 4 i po hiljade dolara i koristi se za servere i workstation-e. Ovakva mašina definitivno nije nešto što prosečnom, pa čak ni profesionalnom gameru treba - Celeron 300A clockovan na 450 MHz-a će dati isti framerate kao i Xeon, a razlika u ceni je više od $4300. U poslednjih par meseci vodi se velika borba između Intela i AMD-a za dominaciju nad igračkim tržištem. Ovde ćemo opisati oba konkurenta; Intelov Celeron 300A i AMD-ov K6-2 3D.

Nećemo navoditi besmislene tehničke pojedinosti tipa broja tranzistora i slično, a što je prosečnom gameru apsolutno irelevantno. Ono što jeste značajno, sa druge strane, jeste da u prilog Celeronu ide činjenica da, iako se nalazi u sasvim različitom rangu cena, u njemu kuca isti FPU (matematički koprocesor) kao i u gorepomenutom skupocenom Xeonu. Sa druge strane, AMD-ov pulen, K6 3D, poseduje nedavno razvijenu 3D NOW tehnologiju za akceleraciju kompleksnih trodimenzionalnih proračuna tako značajnih za omiljene nam igre tipa Quake, a koja je razvijena specifično da bi parirala Intelovoj MMX tehnologiji.

Stavka koja donekle preteže vagu na stranu K6-ice jeste baš taj 3D NOW. Dok Intelovo čedo može da koristi istovremeno ili samo MMX (MultiMedia eXtension) set instrukcija ili svoj FPU, dotle K6 poseduje mogućnost da zloupotrebljava koprocesor i 3D NOW u isto vreme.

To bi bilo sve od nas što se tiče suvih tehnikalija - a sada da pređemo na ono što nas sve ponajviše zanima - Quake 2. U našem multimedijalnom studiju već skoro mesec dana baražom testova smaramo jednog Celerona 300A, overclockovanog na 450Mhz. Pokazao se kao izuzetno stabilan, i ne pokazuje znake apsolutno nikakvog zagrevanja - i nakon celomesečnog danonoćnog rada održao je svoju temperaturu na sobnom nivou. I K6 3DNow na 266 Mhz je bez zagrevanja izdrčao overklokovanje na 3x100 Mhz što je posebno interesantna investicija za igrače sa plićim džepom (cirka 200 DM jeftinija).

Posle boljeg procesora na red, naravno, dolazi grafička karta. Sa Celeronom ili K6-2 na 300 nekako ne ide S3-64v+, te se tu javljaju malo veći problemi. Izbor izmedju brzine,lepote ili cene.

Rezultati testova govore sami za sebe:

1. DUAL Voodoo2
2. Viper V550
3. Voodoo2
4. Matrox G200
5. S3 Savage.

Cena dual Voodoo-a 2 je ipak previsoka za prosečne smrtnike. S druge strane, Viper V550 je nešto slabiji ali je manja i njegova cena (200 dolara) dok Matrox-ov G200 ima kvalitet slike ali ne i tu brzinu. S3 Savage ostaje u senci dok ne izadje full verzija drajvera za njega (testovi su radjeni sa BETA drajverima). Uz sve ovo treba imati na umu da je Viper V550 testiran sa igrama koje još uvek nemaju podršku specifično za njega - Unreal koristi Glide (podrška za 3D karte tipa Voodoo), a Quake 2 koristi standardni OpenGL. Tek od skora se pojavljuju igre optimizovane za NVidia-ine kartice (Need For Speed III, Sin, itd.)

Dakle, za sam kraj, da sklopimo jednu (po nama) optimalnu konfiguraciju:

CPU: K6-2 350 ili Intel Celeron 300A

GRAPHIC HARDWARE: Viper V550 (najbolja kombinacija cene, brzine i kvaliteta slike)

SOUND CARD: Ensonique SoundScape PCI (dobar zvuk manje novca)

I, naravno, posle svega ovoga, ostaje samo još da instalirate Quake 2 i zezanje može da počne.

Relevantni linkovi:
http://www.sharkyextreme.com
http://www.tomshardware.com
http://www.cpu-central.com
http://www.hardware.pairnet.com
http://www.planetriva.com

N.N. ACOUSTIC

SERVIS ZVUČNIKA

VRHUNSKA OZVUČENJA ZA AUTOMOBILE, DISKOTEKE, KAFIĆE I OSTALO...

TEL/FAX: 011/411-410
PRESPANSKA 13 A
RADNIM DANOM OD 9 DO 17

Creative Labs PCI 128

Zvučne kartice nikada nisu predstavljale zanimljiv deo hardware-a za igrački deo populacije vlasnika PC računara. Obično u trenutku kupovine računara, na pitanje koju muzičku karticu kupiti, odgovor biva: bilo koju, samo neka radi. Na taj način korisnici računara bivaju uskraćeni za jedan kvalitet zvuka koji definitivno znači onima koji su ga čuli.

Kupovinom skuplje i kvalitetnije kartice dobijate dve stvari: malo plići džep i mnogo više kvalitetnog zvuka. Da li se isplati? Videti razliku je veoma lako. Poslušajte jedan te isti sempl na različitim zvučnim karticama sa istim slušalicama. Osnovne razlike u zvuku između jeftinijih i skupljih kartica su sledeće: dublji basevi, lepše izbalansirani srednje i visoko tonci, manji nivo šuma i krčanja, ne postojanje krckanja pri promeni sempla. Sa boljim zvučnim karticama takođe dobijate i bolje MIDI interpretacije (WAVE Table sintetizator zvuka), što se ne koristi mnogo u igrama, ali zato pretstavlja podlogu za naprednije korišćenje muzičkih kartica.

Ovoga puta testirali smo PCI128 Creative Labs-ovu zvučnu karticu. Ovo je po svojoj ceni i nameni prvenstveno igračka kartica, i kao takvu je treba i posmatrati. Instalacija u Windows 98 prolazi zapanjujuće lako i bez ikakvih problema s obzirom da je ovo ipak Creative proizvod. Posle instalacije i software-a koji dolazi uz karticu možete da pristupite podešavanju same kartice. Jedna od najvažnijih novosti jeste potpuno hardware-ska implementacija 3D surround tehnike. Karta ima podršku za slušalice, dva zvučnika i četiri zvučnika pa vam preporučujem da to prvo podesite. Takođe, možete da podesite 3D zvuk koji možete da isključite, uključite ili pak raširite spektar zvuka. 3D zvuk podesiti prema nahođenju. Meni lično se jako svidelo kako zvuči sa uključenim 3D zvukom jer to zaista radi posao. Pojačalo koje je ugrađeno je veoma jako za ovu vrstu kartica, tako da vam posebno pojačalo za neke (pasivne) zvučnike i nije potrebno. Ono što možda fali na kartici je podešavanje Treble i Bass ali je kartica fabrički sasvim OK podešena. Semplovi ne krckaju, kako pri puštanju tako i u trenutku startovanja i zaustavljanja istih što je česta pojava ne nekim jeftinijim karticama.

U raznoraznim igrama radi bez problema, sve je detektuju kao SB. Igre koje rade pod DOS-om rade i sa ovom karticom ali je potrebno malo više podešavanja, koja su, takođe, lepo dokumentovana. Konačno je urađeno lepo odvajanje kanala pa možete da provalite po zvuku odakle dolazi neprilika koja vas ugrožava u vašoj omiljenoj igri. Kartica ima mali ali primetan šum (kada puštate na slušalicama), pa je zbog toga teško upotrebljiva za muzičare. MIDI implementacija je urađena korektno, a za skladištenje MIDI zvukova je urađeno na pomalo čudan način za Creative. Koristi se sistemska memorija. Uz karticu se standarno isporučuju tri banke zvukova: od 2,4 i 8 Mb. Teoretski moglo bi se napraviti i da kartica ima stotinjak Mb MIDI semplova ali su same banke zvukova napravljene u čudnom formatu (ekstenzija ECW) koji je nemoguće editovati i praviti svoje banke zvukova (nije u standarnom SoundFont formatu).

Za potrebe testa u mašinu u kojoj je već bio AWE64 Gold ubodena je i PCI128 kartica. Windows 98 se lepo snašao, tražio drajvere, instalirao ih i sve je proradilo iz prve. Razlika u zvuku postoji, ali je evidentno i da postoji više nego velika razlika u ceni. Najlepše od svega je to što je posle klika na remove driver za PCI128 kartica jednostavno nestala sa sistema kao da nikada nije ni postojala.

PCI128 se ubada u PCI slot, lako instalira (a bogami i deinstalira), ima veoma lep zvuk, hardware-sku podršku za 3D surround, radi u Full-Duplex modu bez ikakvih problema (i na K6 procesorima), ima MIDI koji je prihvatljiv na nivou preslušavanja MIDI fajlova i veoma jako i skoro ni malo distorziono pojačalo. Uz dokupljivanje kvalitetnijih zvučnika (pasivnih) možete sklopiti veoma kvalitetan zvučni centar oko svog kompjutera, uživati u MP3-u, CD muzici a zvuk u igrama koje imaju podršku za 3D surround (NFS3, na primer) dobija definitivno novu dimenziju na koju se lako navikava.

Jeftinija rešenja postoje, ali ako poslušate ovu karticu, odluka o izboru će vam u svakom slučaju biti otežana.

Karta je testirana ljubaznošću firme: Optimus 011/404-543

Na prvi pogled svi računari su isti!

perollo

Mada, kad probate...

ECONOMIC
cena: 1050

- Lucky Star VIA VPX 512 kB
- Cyrix 266 MII
- 32 MB SDRAM
- 2.5 GB Quantum EL
- S3 Virge 2MB
- Yamaha OPL3
- CD ROM 24x
- Philips 104B
- Mini tower AT
- Flopy 3.5"
- Tastatura, Mouse, Pad
- 80W Zvučnici

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

ECONOMIC II
cena: 1380

- Lucky Star Intel i440 LX
- Intel Celeron 300A
- 32 MB SDRAM
- 2.5 GB Quantum EL
- SYS 3D 4MB AGP
- Yamaha OPL3
- CD-ROM 32x
- Philips 104B
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tastatura, Mouse, Pad
- 80W Zvučnici

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

CLASSIC
cena: 1550

- Lucky Star Intel i440 LX
- Intel Pentium II 300
- 32 MB SDRAM
- 2.5 GB Quantum EL
- SYS 3D 4MB AGP
- Yamaha OPL3
- CD-ROM 34x ASUS
- Philips 104B
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tastatura, Mouse, Pad
- 120W Zvučnici

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

3D PLAYER
cena: 1510

- Chaintech 5AGM2
- AMD K6-2 300 3D Now!
- 32 MB SDRAM PC100
- 3.2 GB Quantum EX
- ASUS V3000 Riva 128
- Yamaha OPL3
- CD-ROM 34x ASUS
- ADI E44 15"
- Mini tower AT
- Floppy 3.5"
- Tastatura, Mouse, Pad
- 120W Zvučnici

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

3D PLAYER II
cena: 1990

- ASUS Alladin AGP, 100 MHz
- AMD K6-2 300 3D Now!
- 64 MB SDRAM PC100
- 6.4 GB Quantum EX
- ASUS V3000 Riva 128
- Yamaha OPL3
- CD-ROM 40x ASUS
- ADI E44 15"
- Midi ATX MaCase Wide
- Floppy 3.5"
- Tastatura, Mouse, Pad
- MaCase 300W Subwoofer

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

DREAM
cena: 2990

- ASUS BX, AGP, 100 MHz
- Intel Pentium II 400 ECC
- 64 MB SDRAM PC100
- 8.4 GB Quantum EX
- Matrox Millenium G200
- Creative Labs PCI 128
- CD-ROM 40x ASUS
- Philips 107MB
- Midi ATX MaCase Wide
- Floppy 3.5", Tastatura PS/2
- Mouse Logitech PS/2, Pad
- Zvučnici ADI SP-2000

Poklon
Joystick ili slušalica sa mikrofonom, po izboru +10 sati Interneta

IZ PONUDE IZDVAJAMO

ASUS products:
- Alladin ALI9, agp, 100MHz .... call!
- Intel BX P2B .... call!
- CD-ROM 40x 150
- V3000 (Riva128, 4MB, agp) 145
- V3000 (Riva128, 4MB, agp, TV i/o) 165

Lucky Star products:
- Intel LX AT 175
- Intel 740 AGP 8MB 120
- TV card + Remote Control !!! 190

Diamond products:
- Viper V330 (Riva128) 170
- Viper V550 (Riva TNT) .... call!
- Monster 3D II .... call!

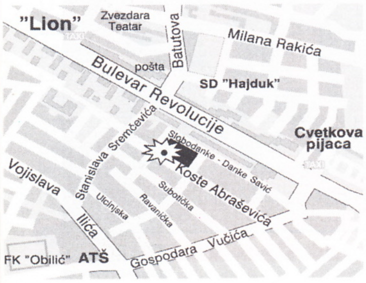
Real Vision products:
- Flash3D Voodoo1 140
- Flash3D II VoodooII - 12MB .... call!

MaCase products:
- Speakers 80W 40
- Speakers 120W 50
- Speakers 180W 75
- Subwoofer 300W+260W sateliti ... 160
- Desktop ATX 250W 190
- Midi Tower ATX 250W 200
- Wide Mini ATX 250W KA-580 200
- Big Tower ATX 250W, 4 bey 250
- Big Tower ATX 300W, 6 bey 280

NET solutions:
- Modem Rockwell 33600 70
- Modem AOpen-Acer PCI V.90 120
- Modem Diamond Supra Max V.90 .. 130
- WEB Camera CMOS color 190

(uz svaki od NET solutions proizvoda - poklon 10 sati interneta)

Garancija: 1 godina za konfiguracije i komponente, 2 godine za Quantum EL diskove (i u konfiguracijama), 3 godine za ADI monitore



OPTIMUS

OPTIMUS COMPUTERS
Preduzeće za proizvodnju i prodaju računara d.o.o.

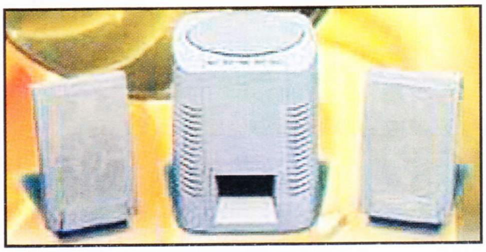
Koste Abraševića 11, Tel: 011/404-543
e-mail: optimus@EUnet.yu www.optimus.co.yu

HARD WARE

Opis konfiguracije: 3D PLaYer II

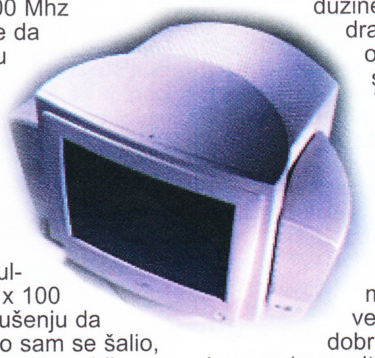
Za ovaj broj smo na testiranje dobili jednu vrlo interesantnu konfiguraciju, sa dovoljno pravih elemenata da zainteresuju svakog igrača. Ono što mi je iz prve privuklo pažnju bili su zvučnici koji se dobijaju u standardnoj ponudi. Već svojim izgledom, gabaritom i nazivnom snagom od 300 W bilo mi je jasno da pred sobom imam nešto novo. Macase (poznati proizvođač kućišta) je napravio dva satelita i jedan subwoofer robusnog izgleda i izrade. Sateliti pokrivaj opseg od 60 do 20000 Hz (ceo čujni opseg je od 20 do 20000Hz) a subwufer od 15 do 200 HZ. Veličinom zvučnih kutija i celokupnom zvučnom slikom ova 3 zvučnika otskaču od proseka, za šta je zaslužno dobro urađeno preklapanje zvučnog opsega između satelita i subwufer-a kao i kvalitet membrana i zvučnih kutija (kad ste zadnji put na kompjuterskim zvučnicima videli metalnemrežice). Uz njihovu pomoć nećete biti uskraćeni ni za jedan efekat iz igara, a jednako dobro će poslužiti i za preslušavanje CD-ova.

Zvučna kartica je sa Yamhinim čipom što mi nije ulivalo poverenje zbog poznatog šuma vezanog za ove kartice, ali u radu se pokazala kao dobra tako da ne obara prosek sistema. Posle ovoga sam obratio pažnju na neke sitnice koje ljudi obično prenebegnu pri sastavljanju konfiguracije: miš i tastaturu. Svi vlasnici/korisnici Logitech miševa znaće da cene njihove karakteristike, a i Samsungova tastatura se pokazala kao kvalitetna i udobna na testu, višečasovno kucanje i kliktanje mišom su prošli bez problema. Adi-jev monitor se pokazao kao kvalitetan monitor više srednje klase 15-inčnih monitora sa dobom slikom, živim bojama i solidnim frekvencama osvežavanja (1024x768x85Hzu) i digitalnim komandama regulacije slike. Kao potenciometri ostavljeni su funkcije brightnes i kontrast



što mu se može upisati samo kao plus. Ostatak mašine je napakovan u Macase ATX midi kućište, savremenog dizajna, kvalitetne električne instalacije i jakog ventilatora sa dobrim protokom struje. Macase je uveo hvale vrednu praksu, da pored standardnog tastera za soft power off ima i prekidač sa zadnje strane kućišta kojim se u potpunosti isključuje napajanje u računaru. Unutra se nalaze poslastice kojima će se svaki pravi igrač obradovati.

Matična ploča je Asus aladin AGP impozantnih mogućnosti. Pored podržanih svih frekvenci magistrale u rasponu od 66 Mhz do 100 Mhz (68, 75, 83, 95) ona može da je i podigne na 120 Mhz u koracima po 5Mhz - totalno nestandardno, ali radi. Kako se u mašini nalazi AMD K6 3DNow! procesor na 300 Mhz, sa povelikim kulerom na sebi, smesta sam se odlučio na overclockovanje. Najbolje rezultate sam postigao na 3.5 x 100 Mhz, mada sam bio u iskušenju da probam 6x120 Mhz. Samo sam se šalio, ali ova ploča stvarno može da podržava procesore do 6x100, a teoretski i do 720Mhz, što ostavlja dobru zalihu snage za ubuduće. K6 je na ovom testu održao reputaciju slabog grejača (radi na 2.2V), jer se nije ništa više grejao po overclocking-u nego ranije. Sama mašina je ovim testom pokazala jednu značajnu stvar: STABILNOST. Očigledno su sve komponente ugrađene u nju visokog kvaliteta, rade na magistrali od 100 Mhz i zajedno predstavljaju uravnotežen sistem.



Pored gore navedenih komponenti tu još spada i 64 Mb PC-100 memorije, Asus V3000 grafička karta i HD Quantum HD 6.4 Gb EX. Grafička karta u sebi krije još neka prijatna iznenađenja, pored Nvidia Riva 128 čipa sa jako brzim i 3D i 2D funkcijama, kvalitetnim prikazom na ekranu ona poseduje mogućnost TV i Video ulaza i i izlaza što jako širi domen mogućih primena. Uz mogućnost gledanja računarske slike na TV-u, snimanja video i muzičkog zapisa na VHS, možete uz pomoć videa sa tv tjunerom na ekranu monitora posmatrate elevizijski program.

Hard disk je pravi Quantum-ov, brz, pouzdan, a još i tih, sa 6,4 Gb imaćete dosta prostora za svakakve instalacije. A za kraj dolazi šlag na torti. CD čitač je novi ASUS-ov 40 to brzinac, sa ugrađenim čitanjem od 5 traka zapisa istovremeno, što pored veće brzine čitanja obezbeđuje i bolju pouzdanost. Za njegovo testiranje sam koristio kopiranje preko 2000 fajlova ukupne dužine 585 Mb. One je to bez drajvera za njega i ploču odradio za 5 min 11 sec, a sa njima za 4 min 34 sec. To vama neće značiti ništa dok vam ne kažem da je referentni Teac 24x sa svim drajverima isti posao odradio za ukupno 7 min. 24. sec. Kome je bitno, značiće.

Sve u svemu ova mašina je dobar izbor za većinu kupaca jer će pored dobrih perfomansi u igrama, izvanredne multimedijalne podrške i većinu poslovnih primena odraditi sa lakoćom. Količina RAM, veličina HD i brzina procesora omogućuju više nego pristojan kvalitet rada i u zahtevnim aplikacijama tipa Photoshop-a, Delphi-ja, a sve kancelarijske poslove će odraditi bez ikakvog naprezanja. Ova mašina sa dobrim komponentama, lepo ukomponovanim u celini i pristupačne ceni omogućuje kako brzo završavanje posla tako i kvalitetno igranje.

Kao zamerku stavljam jedno pitanje: A gde je tu modem? To će svim pravim igračima značiti, a sem toga Internet je stigao i u naše krajeve.

HARD WARE kutak

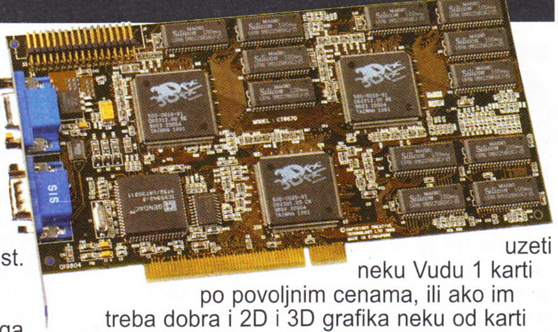
CREATIVE 3D BLASTER 12Mb Voodoo²

Za ovaj broj na testiranje nam je došao Creativ Labs Vudoo 2 grafički akcelerator sa 12 MB memorije. Ovih 12 Mb znači da u nju može da se stane daleko više tekstura nego u Vudu 1, a 3 3DFx čipa su zadužena za brzinu. U odnosu na prethodnu verziju (Vudu 1) postoj znatna unapređenja kao što su: rad u prozoru, veće frekvencije osvežavanja ekrana, 2-3 puta povećana brzina, dodate funkcije za 3D rendering, povećana rezolucija itd... Pri testiranju smo je najviše poredili sa Nvidia Rivom 128, i Vuduom 1. Vudu 1 je uzet u obzir kao predstavnik prethodne generacije, a Nvidia zbog pristupačne cene i dobrih perfomansi.

Za početak krenućemo sa pritužbama. Neke mane koje potiču još od Vudua 1 su ostale a najneprijatnije izdvajamo. U Direct 3D igrama teksture često plivaju, nisu fiksno nalepljene na objekte, pogotovu ako su udaljeni. U Open GL modu primetna je oštra granica u blurovanju objekata, tako da to može da zasmeta. Neke od popularnih igara napravljenih za Vudu 1 nisu radile sa Vudu 2, mada sada za većinu postoje patchevi koji to ispravljaju.

A sada malo o lepšoj strani. Kvalitet boja i ekranskog prikaza je dosta poboljšan i bez dvoumljenja možemo reći da je ovo najbolje što smo do sada videli. Svetlosni objekti izgledaju fenomenalno, senke , odsjaji i zamagljivanje još bolje. Pohvalno je povećanje broja raspoloživih rezolucija i frekvencija osvežavanja, ali nepostojanje TV izlaza je još uvek mana.

Što se sirove brzine tiče rezultati su dosta interesantni. To konkretno znači da će te one igre koje ste igrali u 640x480 pri 20-tak frejmova (Vudu 1) moći da igrate u 800x600 sa preko 30 frejmova. U nekim igrama (pogotovu novijim) razlika je i veća. U odnosu na Vudu 2 sa 8 Mb primetno je kvalitetnija grafika zbog veće memorije za teksture. Ako ovu kartu uporedimo sa nekom kartom koja na sebi ima Nvidia Riva 128 čip videćemo da razlike u brzini iznose od 50% do 100% u korist Vudu 2, sa dosta boljim koloritom. Takođe, Vudu je za razliku od Nvidi-e praktično nezavisan od procesorske snage računara, pa ako imate slabiju mašinu koja vam završava ostale poslove uzmite Vudu 2 i nećete se pokajati. Ovde treba napomenuti jednu sitnicu vezanu baš za ovu kartu. Naime ona, za razliku od Diamondovg Monstera 2 radi na 90 mhz, što ostavlja prostor za dodatno ubrzanje, recimo programom Power Strip. Po mom iskustvu najbolje je koristiti 92 Mhz jer karta tada najbrže radi. To je samo nekih 2% reći će te, i nećete biti u pravu. Na K63DNow procesoru na 300Mhz (3*100) u Quake-u 2 u 800x600 broj frejmova u sekundi skače sa 60-tak na 85, što je itekako primetno. Posle dužeg testiranja nisam primetio nikakvu štetnu pojavu tipa pregrevanja, ili brljanja tekstura, što je pohvalno, ali vam preporučujem da u slučaju korišćenja Power stripa ili nekog sličnog programa budete na oprezu.



Kao zaključak se nameće sledeće: Ako imate dovoljno para slobodno možete uzeti Vudu 2 i uživati u trenutno najboljem ekranskom prikazu. Investicija u verziju sa 12 Mb memorije je opravdana u slučaju da rado igrate zhtevne igre tipa Unreal-a... ili mislite na budućnost. Ono što je primetno kod dosta novih igara je da iskorišćavaju Vudu 2 do maksimuma, pa čak i nešto preko toga. Dobro je što sa ovom kartom možete da uparite još jednu i time povećate perfomanse skoro 2 puta, jedina prepreka je za sad još uvek visoka cena. Na svu sreću primetan je pad cena Vudu 2 karti tako da možete da razmišljate i o ovoj opciji. Čitaoci sa skromnijim budžetom mogu izabrati jednu od dve kombinacije. Kao prvo ako već imaju kvalitetnu 2D kartu tipa Matrox Mystiqua, i treba im jeftina 3D akceleracija mogu uzeti neku Vudu 1 karti po povoljnim cenama, ili ako im treba dobra i 2D i 3D grafika neku od karti sa Nvidi-a Rivom (Asus V3000 je dobar izbor. Na kraju moramo naglasiti, da ma koliko ove karte bile dobre i jeftine, one prvenstveno po kvalitetu prikaza, pa onda po brzini i područi u igrama dosta zaostaju za Vudu 2 kartom, tako da ako imate dovoljno novca, izbor je samo jedan.

Karta dobijena ljubaznošću: ComputerLand, 011/644-629

PLEXTOR
Ratka Mitrovića, 13
07-21h
CD STUDIO
USLUGE SNIMANJA SVIH VRSTA SOFTVERA ZA VAŠ PC
VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA I PROGRAMA
IZNAJMLJIVANJE CD-A
SNIMANJE VRŠIMO NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA
B A C K - U P VAŠEG HARD DISKA
DOSTAVA NA KUĆNU ADRESU, POŠTOM ILI LIČNO
CENE DISKA OD 5 DO 7 ZAVISNOSTI OD KOLIČINE
POSEBNE POGODNOSTI ZA OTVARANJE CD KLUBOVA
011 512891
E-mail
nesaplex@eunet.yu

REPRO GRAF

ŠTAMPA

PRIPREMA

ŠTAMPARIJA

Staro Sajmište 29
Tel./Fax: 011/ 3114-065

ČASOPISI, PLAKATI, PROSPEKTI, KATALOZI, KNJIGE, GRAFIČKA GALANTERIJA (KALENDARI, FASCIKLE, BLOKOVI, KESE, MEMORANDUMI, ...) I SVE OSTALO ČEGA SE SETITE A MI NISMO !!!

PRIPREMA

Stanoja Glavaša 10,
(ulaz pored br. 6)
Tel.:011/ 3229-615; Fax:011/ 3224-018

SKENIRANJE, UKOPIRAVANJE, GRAFIČKA OBRADA, FILMOVANJE, KONTAKTIRANJE I UMNOŽAVANJE MATERIJALA KOJE MOŽETE ODŠTAMPATI U VAŠOJ ILI NAŠOJ ŠTAMPARIJI

MORATE ZNATI DA SVE ŠTO NAM DONESETE BIĆE URADJENO U NAJKRAĆEM MOGUĆEM ROKU UZ

MAKSIMALAN KVALITET

I PRISTUPAČNU CENU.

3S comp

TV - VIDEO & PC SERVIS
CD KLUB

SNIMANJE PROGRAMA I IGARA NA: CD • HDD • DISKETE
IZBOR OD OKO 60000!!! PESAMA U MP3 FORMATU

11000 Beograd • Zvečanska 10 • Tel. 64 88 13 • fax. 64 78 63